LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RECENSITI
BUSHIDO BLADE 2
TENCHU
XENOGEARS
DEAD OR ALIVE
X-MEN VS STREET FIGHTER
DEATHTRAP DUNGEON
CHORO Q3
PITFALL 3D

SPECIALE AOU
LE NOVITÀ DEL SALONE GIAPPONESE

PLATFORM 3D
GEX VS RASCAL

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 98004
APRILE 1998 L.6.500
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

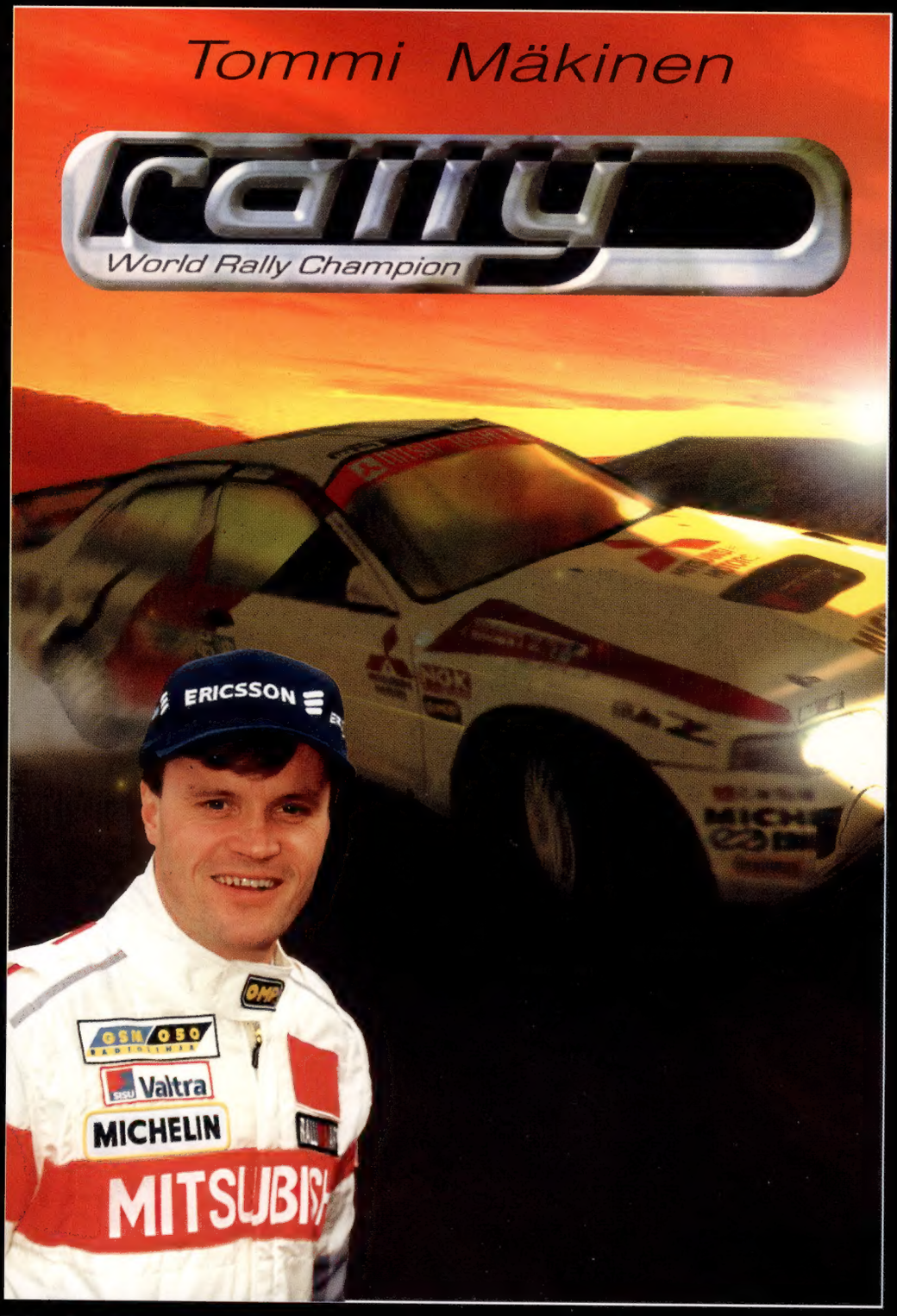
LA FEBBRE DEI MONDIALI

TUTTI I NUOVI GIOCHI DI CALCIO PER PLAYSTATION

Tommi Mäkinen

rally

World Rally Champion



Consigliato volante
Gamester

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Europress

Europress 1998. All rights reserved.

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

I prezzi comprendono IVA, e possono variare senza preavviso.

PLAY STATION

PLAYSTATION ..... telefonate: prezzi in discesa !

ACCESSORI PLAY STATION

BORSA,CAVI, CONNETTORE

BORSA + MEMORY,CONTROLLER	79.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO LINK XTREME	19.900
CAVO PAL SONY (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL SONY (RF-UNIT NR)	49.900
CAVO PAL XTREME (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
CAVO SCART RGB XTREME	19.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE XTREME	14.900
MULTI TAP PLAYSTATION	84.900

JOYSTICK

FLIGHSTICK	69.900
JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE	59.900
MOUSE MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	39.900
ASCII ARCADE STICK	99.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	44.900
CHAMELEON BLACK ICE	44.900
CHAMELEON COMMANDO	44.900
CHAMELEON ELECTRIC	44.900
CHAMELEON METALLIC GOLD/SILVER	44.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER SONY	43.900
CYBERPAD GRIGIO/NERO	39.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
PLAYSTICK	9.900
PREMIER PAD TRASPARENTE	39.900
SABOTAGE	39.900
SOFT TOUCH	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900
XTREME PAD ANALOGICO VIBRANTE	79.900
XTREME PAD	24.900

PISTOLE

LIGHT GUN	129.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD XTREME	29.900
MEMORY CARD XTREME 32Mb	89.900
MEMORY CARD XTREME 8Mb	49.900
MEMORY CARD XTREME COL.	32.900
MEMORY CARD XTREME TRASP	34.900
POWER REPLAY XTREME	59.900

VOLANTE

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI PLAY STATION

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	99.900
BALL BLAZER	79.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUBSY 3D	79.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	79.900
CASPER	99.900
COLONY WARS	94.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRITICAL DEPTH	99.900
CROC	94.900
CRUSADER NO REMORSE	49.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Americano	69.900
FADE TO BLACK Platinum	49.900
FIGHTING FORCE	99.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	99.900
GRID RUN	69.900
HARD BOILED	79.900
HERC'S ADVENTURE	99.900
HERCULES	89.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	99.900
KILLING ZONE	69.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MAXIMUM FORCE	89.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NIGHTMARE CREATURES	94.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Italiano	99.900
OVERBOARD	79.900
PANDEMONIUM	84.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PSYCHIC FORCE	39.900
RAPID RACER	79.900
RAYMAN Platinum	49.900
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	79.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
SHADOWMASTER	94.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE Platinum	49.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	89.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST X3	59.900
TETRIS PLUS	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
TOMB RAIDER	69.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOSHINDEN 3	79.900
WAR GODS	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

ARCADE VIRTUALI

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
BRAHMA FORCE	99.900
CARNAGE HEART	69.900
DESCENT 2	69.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	64.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
MDK	89.900
PAX CORPUS	89.900
PO'ED	59.900
SLAMSCAPE	69.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	99.900
THE NOTE	94.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
WING COMMANDER III	59.900
WING COMMANDER IV	79.900

AUTOMOBILI

AUTO DESTRUCT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2 Platinum	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	99.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
MICROMACHINES V3	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	99.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MOTORMASH	89.900
NASCAR 98	89.900
RIDGE RACER REVOLUTION Platinum	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	99.900
SPEEDSTER	74.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR Italiano	99.900
TOTAL DRIVING	99.900
V-RALLY	89.900

AEREI e altri veicoli

ACE COMBAT 2	89.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
AIR RACE	79.900
ROAD RAGE	79.900
STRIKE POINT	89.900
WING OVER	99.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900

originali

AVVENTURE

ARK OF TIME	89.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BROKEN SWORD Italiano	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DISCWORLD 2	79.900
FINAL FANTASY VII	99.900
FINAL FANTASY VII Americano	89.900
RIVEN	109.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Manuale Italiano	99.900
THE LAST REPORT	89.900

SPORT

Calcio ...

ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
FIFA 98	89.900
POWER SOCCER 2	94.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	99.900

... e altri sport

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
COOLBOARDERS 2	94.900
JONAH LOMU RUGBY	79.900
K-1 The Arena Fighters	94.900
MADDEN NFL '98	94.900
MOTO RACER	89.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NBA LIVE 98	79.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39.900
NHL 98	89.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
PGA TOUR 98	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
SNOWBREAK EXTREME	89.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
VIRTUAL POOL	59.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900

originali

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	69.900
WARCRAFT II	89.900
Z	79.900

originali

Scacchi e Flipper

CHESSMASTER 3D	64.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29524256

PERGIOCO DA SEMPRE SOLO GLI ORIGINALI

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.R.L.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Jonathan Eves, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
L'IMMAGINE DI COPERTINA DEL GRANDE GAZZA È DI
Foto Olympia

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero Super Console in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Speciale 58

La febbre dei Mondiali.

Mancano solo poche settimane all'inizio di *Francia '98*. Per tutti coloro che – come noi – mangiano, respirano e giocano calcio, **Super PlayStation Console** ha confezionato uno speciale con TUTTE le simulazioni calcistiche in arrivo per il 32-bit Sony. E vinca il migliore!

AOU Show '98 48

I coin-op che giocheremo nei prossimi mesi (si spera...)

Tra il 18 e il 19 febbraio, le più importanti industrie videoludiche giapponesi si sono date appuntamento a Tokyo per presentare le loro ultime produzioni. Un nuovo *AOU Show* non più caratterizzato dalla presenza di schede dalla tecnologie avanzatissime ma dalla realizzazioni di giochi a basso costo basati su hardware già esistente. Una politica di abbassamento dei prezzi che andrà sicuramente a beneficio delle case minori la cui *line-up* è andata sempre più impoverendosi a causa a causa dell'elevato costo di sviluppo dei giochi più competitivi. Al *Makuhari Messe* di Chiba (Tokyo) c'era per noi Nicolas di Costanzo...

Speciale Square 42

Squaresoft forever.

In attesa di *Final Fantasy VIII*, diamo un'occhiata da vicino a tre prodotti in arrivo dalla fenomenale casa jappo: *Parasite Eve*, *Brave Fencer Musashiden* e *Final Fantasy V*. E se non avete voglia di aspettare ulteriormente, non perdete le recensioni di *Bushido Blade 2* e *Xenogears*, rispettivamente a pagina 72 e 86.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6
"CIOÉ, NO, HAI CAPITO, A ME LA POSTA MI PIACE DI BRUTTO PERCHÉ CI STANNO LE LETTERE ANCHE SE EMMEBIEFFE MI STA ANTIPATCO..."

FAQ: 12
"VIDEOGIOCHI È VARICOCELE: C'È FORSE UN NESSO DI CAUSALITÀ TRA I DUE FENOMENI?". SOLO UNO DEGLI APPASSIONANTI TEMI AFFRONTATI CON LA CONSUETA PROFESSIONALITÀ NEL TALK SHOW DI MBF...

PLAYWORLD: 16

SPECIALE SQUARESOFT: 42
UNA RAPIDA OCCHIATA AI PROSSIMI TITOLI DELLA CASA NIPPONICA PIÙ AMATA DAI POSSESSORI DI PLAYSTATION.

MICRO PDA: 44
AHI, LA SONY NON SI STARÀ MICA "NINTENDIZZANDOSI"?

AMERICA'S MOST WANTED: 68
LAIV FROM DE STEITS...

RETRO-GAMING: 114
È L'ORA DEL COLECOVISION!

PRIMO PIEDE: 116

SUPERTREK: 120
QUESTO MESE LA GUIDA A BLOODY ROAR.

PREVIEW:

ADIDAS POWER SOCCER '98 66
BOMBA '98 58
BRAVE FENCER MUSASHIDEN 43
DUKE NUKEM: TIME TO KILL 28
FINAL FANTASY V 42
FORSAKEN 26
INTERNATIONAL SS PRO '98 62
KULA WORLD 20
LEGEND OF TAMAMAYU 38
MOTORHEAD 30
PARASITE EVE 42
SHADOW TOWER 36
SNOW RACER 22
T KARA H. MONOGATARI 34
THUNDERFORCE V 24
WORLD LEAGUE SOCCER '98 64

REVIEW:

ACTUA ICE HOCKEY 106
BUSHIDO BLADE 2 72
CHORO Q3 110
CHORO Q JET 112
DEAD OR ALIVE 76
DEATHTRAP DUNGEON 96
GEX: ENTER THE GECKO 82
MIDNIGHT RUN 108
NHL FACE OFF '98 104
ORE! TONBA 100
PITFALL 3D 99
RASCAL 102
TALES OF DESTINY 90
TENCHU 92
THEME HOSPITAL 84
WARHAMMER: DARK OMEN 88
XENOGEARS 86
X-MEN: C. OF THE ATOM 80
X-MEN VS STREET FIGHTER 78

Editoriale

Stanchi del prolungato letargo di *Sony Computer Entertainment of Europe*, i possessori di PlayStation guardano al mercato ludico nipponico in cerca di proposte valide. Se infatti da Natale i prodotti PAL latitano tanto sul fronte delle quantità, quanto su quello della qualità, le ultime novità di importazione appaiono veramente entusiasmanti. All'indomani dell'uscita di titoli dello spessore di ***Gran Turismo, Resident Evil 2*** e ***Chocobo MysteriOus Dungeon***, questo mese sono stati ***Xenogears, Dead or Alive, Bushido Blade 2, Tenchu, X-Men vs Street Fighter EX Edition*** e ***Tales of Destiny*** ad impegnare giorno e notte i nostri recensori. E manca ormai pochissimo all'uscita del videogioco più atteso dell'anno, ***Tekken 3***, previsto in Giappone per la fine di marzo, ma che in Europa non arriverà prima del prossimo autunno. Il momento di grande vivacità del mercato nipponico non riguarda solo l'intrattenimento interattivo da casa: il nostro corrispondente dal Giappone, Nicolas di Costanzo, ha assistito all'*AOU*, la più importante manifestazione del mondo per quanto concerne i *coin-op*, autentica cartina di tornasole del panorama del divertimento a gettone. Si tratta di un semplice assaggio: si è svolta infatti a Tokyo dal 20 al 22 marzo l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show*, un appuntamento cruciale che vi racconteremo nei minimi dettagli sul prossimo numero. Per titillarvi un miccino, vi diciamo che 93 case presenteranno 450 nuovi titoli, la maggior parte dei quali per PlayStation. La febbre dei Mondiali, intanto, si fa sempre più alta. A pochi mesi dall'inizio di *France '98*, vi presentiamo uno speciale completo su tutti i videogiochi di calcio per la vostra console, dall'attesissimo ***International Superstars Soccer Pro '98*** di Konami al promettente ***Bomba '98: All Champions Challenge*** di BMG Interactive. Non perdete, infine, la guida completa a ***Bloody Roar***, uno dei migliori picchiaduro tridimensionali apparsi negli ultimi tempi.

Buona lettura,

LA REDAZIONE

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!

Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
vendiamo per VOI il vostro usato

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

Videogiochi da tutto il mondo
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi
vendita computer e accessori
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM
SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica [sic]

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

"It's getting hard to be someone but it all works out
It doesn't matter much to me"
(Lennon-McCartney, 1967)

sì, dunque. Questo mese sono usciti tanti giochini. Tanti. Alcuni belli, altri brutti. La sony è tutta contenta perché vende un sacco di sony playstation. Sony playstation per me è una cosa positiva perché ha dato una scossa al mercato e ha dato da lavorare a molte persone. Forse non un milione di posti di lavoro nuovi, ma sicuramente tantissimi lo stesso e in un momento di crisi è molto utile questo. Lo dice anche corrado. No mica corrado della tele corrado della sony. Lo so che la sony fa la televisione, ma non la corrida, lei i televisori li fabbrica hai presente i trinitron. Io dico corrado buonanno il consigliere delegato della sony computer entertainment eccetera che ha detto alla repubblica economia di non so quando che i quarantenni telefonano alla sony dopo aver passato la notte a inseguire cloud strife (pron. claud straif, "il protagonista di final fantasy iii" dice la repubblica ma secondo me è final fantasy vii, forse sono quasi sicuro che è un errore tipografico). Corrado buonanno è molto contento perché ci sono tipo mezzo milione di console vendute in italia e mezzo milione sono tante mica come il nintendo sei quattro che ci giocano solo i tifosi della fiorentina che sono quattro gatti e poi sono fuori dalle coppe. Praticamente la sony prevede che tra tre anni tutti gli italiani avranno una consolle forse anche due esempio chi vuole fare i doppi e non ha amici. fondamentalmente è contenta anche la futura perché tanta gente legge super. È contento l'editore, i direttori editoriali, i direttori esecutivi, gli agenti della pubblicità, il consulente editoriale, i redattori, i supervisori, il fotolito, il distributore, gli inserzionisti, le segretarie e la signora delle pulizie. Sono tutti molto contenti e via di sorrisi e pacche sulle spalle e come va tutto bene. Cioè si respira un'atmosfera da pubblicità della diesel e queste cose ti fanno sentire bene, vivo: ti alzi la mattina e ti viene persino voglia di fare colazione per la felicità. Anche i lettori sono tutti contenti ed escono dai negozi di videogiochi con i videogiochi nuovi nelle bustine trasparenti con su scritto tipo pergioco micromedia game start eccetera così si ricordano dove li hanno comprati e poi tornano e ne comprano ancora nello stesso posto. Io a volte non ci sto più dentro mi viene un mal di testa assurdo ma però quando gioco a quake due mi passa. Adesso però ci sono le letterine.

MATTEO BITTANTI

Caro MBF,
Mi è successa una cosa per la quale nemmeno la filosofia del mio amato Eraclito riesce a darmi una spiegazione: ho perso degli amici. E la causa sono stato io. Ho appena finito FFVII e difficilmente riuscirò a far girare altro sulla mia PlayStation. In questo momento mi sento veramente solo e dopo aver visto la splendida CG finale sono rientrato in un mondo, quello reale, dal quale mi ero alienato. Aver passato quasi cinquanta ore alla settimana mi ha portato veramente a vivere in un mondo parallelo, ma non quello di Mario 64, in cui ho girato, scoperto, mi sono divertito. No, in questo mondo ci sono di mezzo i sentimenti. Ogni esperienza vissuta dal mio ego virtuale era una mia esperienza. Ogni frustazione, ogni senso di abbattimento e rivalsa erano sentimeneti che io ho vissuto. Ero io ad essermi arruolato, aver visto morire Zack. Ero io a provare affetto, per la dolce Aeris, e quando mi è morta tra le braccia, io mi sono scatenato, il mio cuore è esploso, odiavo Sephirot. Sephirot, che grande uomo. Bello, forte, imperioso. Lui poteva tutto. Ma poi è cambiato. Ha ucciso Aeris e ho giurato vendetta. E quanto l'ho inseguito! Il mio unico scopo era quello di sbudellarlo, il maledetto. E quando ero costretto ad interrompere la mia vita virtuale, non vedevo l'ora di riaccendere la macchina dei sogni per gettarmi di nuovo all'inseguimento del mio rivale in un rapporto di odio-amore. La mia vita era votata alla vendetta. Quella reale ne era fortemente permeata. Alla fine l'ho preso il bastardo. Ho combattuto, ho sudato, ho sputato sangue. E poi l'ho distrutto, ho martoriato le sue carni con un colpo solo. Ho vendicato Aeris. Ho salvato il mondo. Cazzo, e adesso? Adesso che faccio? Ho ucciso Sephirot, ho finito il gioco. Mi sento deluso. Non volevo che tutto finisse. Eppure è finito. Ho perso i miei amici. Ho solo la consolazione che il grande Nanaki è lì dominatore incontrastato di Midgar, l'unico reduce di una battaglia epica, l'ultimo grande eroe. È lui, ne sono sicuro, a vegliare sui corpi dei miei amici perduti, e poi i suoi figli, e i figli dei figli. Adesso mi tocca tornare nel mio squallido mondo senza valori. Ehi, un momento, Final Fantasy VII non mi ha lasciato solo. No, mi ha trasmesso nuovi ideali, nuove certezze. Il mio mondo reale può uscirne arricchito. Sì, mi sono alienato come intendeva quel geniaccio di Hegel: sono rientrato nel mio mondo forte di nuovi amici che hanno arricchito il mio cuore: Cloud, Barret, Aeris, Tifa, Nanaki, Caith Sith, Hunter, grazie. Non vi scorderò mai. Sarete sempre con me. Spero che ci rivedremo un giorno (magari proprio in FFVIII). Credetemi, ragazzi, FFVII non è un semplice gioco. Ha un'anima.
Saluti,
Amedeo "Sephirot" Chieti

Come ti capisco. C'è un mondo crudele là fuori. Quando ero piccolo io, ad esempio, il mio compagno di giochi era l'amico Fritz. Simpatico, cordiale, disponibile, e, soprattutto, invisibile. Quante ne abbiamo passate assieme! Poi ho scoperto i videogiochi e l'amico Fritz, come dire, si è messo da parte. Ha capito che era finita e sulle prime c'è rimasto malissimo. Voleva scomparire, dissolversi, e ci sarebbe anche riuscito se non fosse già stato invisibile di costituzione. Il fatto è, che gli amici sono come i brufoli, anche se li schiacci quelli si riformano sempre i bastardi. Questo per dire panta rei, tanto esce final fantasy viii e ix e x e poi dragon quest vii e tanti altri così non sei mai solo, hai tanti amici sullo schermo che ti ascoltano, ti danno consigli e ti supportano nei momenti di difficoltà. Io credo molto nell'amicizia. I miei migliori amici di sempre sono: 1. il gestore del negozio della replay che è molto simpatico e tipo mi chiama a casa quando arrivano nuovi prodotti replay, tipo camicie o pantaloni a sigaretta color sabbia del sahara. Io apprezzo questo suo continuo ricordarsi di me. Oltretutto, mi manda le cartoline replay sul posto di lavoro per segnalarmi

le vendite promozionali in inglese sales. Per questo io ho raccontato cose a questo gestore del negozio della replay che adesso non mi viene in mente il nome che non ho mai detto a nessuno, nemmeno all'amico Fritz. Per dire.
2. Oltre a ciò, i miei amici del newsgroup. Il newsgroup è tipo una bacheca su internet dove tu ti colleghi e trovi tante persone interessanti che discutono di tutto e io gli mando i messaggi e faccio i discorsi. Io per me è bellissimo questo performare comunicativo continuo. Noi parliamo di tutto tipo le cose che vediamo alla tele, le recensioni, le signatures, gli off topic e la netiquette e anche i programmi della tele. L'essenza dell'amicizia è comunicare, esprimere delle idee, dialogare tantissimo.
3. Il mio PC. Esso infatti mi ha insegnato tante cose e per me imparare è importante. Un tempo pensavo che potevo cambiare il sistema. Poi ho comprato un PC e ho capito che il sistema al max lo riavvii tipo quando il task non risponde oppure lo arresti, ma cambiarlo, proprio no.
Quindi in un momento di crisi di valori e disfacimento della famiglia tradizionale io credo che l'amicizia sia una cosa preziosa, emblematica, soprattutto per noi giovani che viviamo in un mondo sempre più crudele e spietato alle soglie del terzo millennio. Io credo che sia importante avere dei punti di riferimento nella vita, tipo le date di uscite dei videogiochi, la scuola e le boccette a mantegazza la domenica pomeriggio perché mi rassicurano e tipo danno un senso alle cose che faccio. Perché se no uno perde il ritmo e si lascia andare, poi non combina niente o rimane intrappolato nel tunnel nella droga o peggio finisce a scrivere per la repubblica. Io tipo odio uscire di casa, parlare con le persone, vedere le persone. Vivo barricato in cameretta, non rispondo mai al telefono, esco solo per comprare videogiochi e anche quello è una sofferenza pazzesca. Anche per me Hegel è un genialode però secondo me non è giusto ipostatizzare l'ens rationis perché l'essere astratto è un universale e identificare tale universale frutto di astrazione con l'essere sovranamente perfetto che è Dio è ancora più assurdo. Magari ne possiamo discutere di fronte a una tazza rossa di nescafè un'immersione di puro piacere (all'inizio il nescafe non mi piaceva poi ho visto la pubblicità e adesso mi piace, lo bevo volentieri magari con un goccio di latte). Poi va a finire che la gente scrive sui cessi dell'uni hegel nazista e nietzsche uber alles. Non sono stato io però. Vedo che ti piace anche eraclito e tutti quelli che pongono il divenire in quanto tale alla base del reale. Ma per me esistono solo gli enti divenienti mica il divenire in quanto tale che è un concetto che esiste solo in quanto pensato tu che ne pensi. Sarebbe troppo bello se la vita fosse come un videogioco, tipo che resetti quando fai una cacchiata e ricominci da zero, oppure salvi la posizione e riparti di slancio come quando bevi un ghetoreid. secondo me hanno ragione gli psicologhi es. andreoli che dicono che il reale influenza i videogiochi. Per me se una persona è totalmente idiota poi va a finire che rovina anche i videogiochi e poi succedono cose terribili tipo che gli omini lanciano i sassi dai cavalcavia di ridge racer. Secondo il mio parere si dovrebbe vietare ai videogiochi di giocare con alcuni individui.

FINAL FANTASY VII È PROPRIO UN BEL GIOCHINO PER LA PLAYSTATION MA ANCHE L'AMICIZIA È IMPORTANTE. NO, DAVVERO. QUASI QUASI SE C'È SPAZIO METTIAMO ANCHE UN DISEGNO DI CLOUD CHE È IL NOSTRO EROE INSIEME ALLE SPICE GIRLS. ECCOLO.

Egregio Bitta,
Sono un ragazzo come ce ne sono al mondo, o almeno lo ero, infatti da una settimana a questa parte la mia vita è cambiata. Finalmente mi sono liberato di quella orribile e fragile scatoletta grigia, così fragile che si spacca con un grissino (o come un grissino, dipende dai punti di vista). Non essere indotto a pensare che ora mi voglia sfogare contro la Sony (incapace di testare a fondo l'affidabilità e la robustezza della sua stazione di gioco, almeno per quanto riguarda il vecchio modello). Voglio invece dare sfogo ai miei pensieri contorti e poter delirare in pace contro la macchinetta mangia CD stessa (sempre comunque con un briciolo

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Amici del Gioco
CORSO ROMA, 48 • 10024 MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	TELEFONARE
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE	L. 89.000
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CASTELVANIA	L. 95.000
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDNES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 89.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MEDIEVIL	TELEFONARE
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NAMCO MUSEUM V.S.	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PARAPPA THE RAPPA	L. 79.000
PAX CORPUS	L. 89.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RAPID RACER	L. 89.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLL.	TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 89.000
VIPER	TELEFONARE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
VANDAL HEARTS	L. 79.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

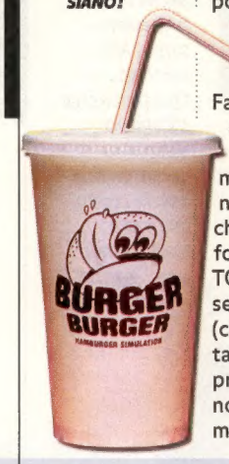
PlayStation
PLATINUM da L. 42.000
CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - **TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!!**
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

PIÙ GUSTO DI BURGER BURGER NESSUNO TI DÀ! AHAHAH, CHE SAGOME CHE SIANO!



di affetto). Mi rivolgo a tutti coloro che acquistano software importato pur avendo una console PAL, a tutti coloro che pensano veramente che i nasi possano diventare più rossi di un livello di Doom (impossibile!), a coloro che hanno acquistato Final Fantasy VII (Final Fantasy VII è davvero fantastico, un gioco senza eguali e un'atmosfera da favola) in versione JAP e USA per verificare che la traduzione dei dialoghi fosse fedele, a chi ritiene che TOCA sia brutto perché è sempre "macchine-tracciati" (citazione tratta da uno dei tanti sermoni dei miei amici o presunto tale) senza nemmeno averlo provato o quantomeno visto, a chi infine, non acquista Tekken 2 "perché tanto fra un anno esce il 3" o "Tomb Raider 2 perché uscirà presto il 14". A tutti voi che vi riconoscete in queste categorie, a voi dico, carissimi, a Natale fate e fatevi del bene: regalate e regalatevi una fiammante PlayStation. Immergetevi trattenendo il respiro in un mondo stracolmo di cloni di Doom, di simulazioni di guida realistiche (chiudete un occhio se ci sono bug per tutti i gusti e se i piloti avversari non sanno che in una corsa sarebbe bello vincere e non far passare il P1 o il P2 alla prima curva) e di simulazioni calcistiche (veramente belli i giochi di soccer per Play). Non fermatevi assolutamente all'acquisto di una console, ma procuratevi anche tre o quattro memory card (tante ne bastano per portare a termine un paio di giochi volendo conservare i vari record) e un altro joypad per avvincenti e scattosissime sfida 2-players. Consigli per gli acquisti in campo software? Eccovi accontentati con una bella lista: Clock Tower, Formula 1 '97 (il migliore simulatore di pop-up della storia), Courier Crisis, Kurushi, Tohshinden 3, Tennis Arena, 4-4-2, All Star Soccer, Super Football Champ. Se potete, evitate di prendere in considerazione Tekken 2, Tomb Raider (potreste rimanere incollati ai televisori con tanto di bava alla bocca, a me personalmente non è mai successo ma dicono che ci sia il rischio), Resident Evil (si tratta di un giochino colmo di dialoghi stupidi e di zombie insanguinati, questi ultimi inseriti in quantità industriale per colmanre evidenti lacune a livello di gameplay), WipEout 2097 (potreste rischiare di perdere qualche diottria), ISS Pro (veramente bello l'effetto sonoro che accompagna i rimbalzi del pallone) e affini. Insisterò fino alla pazzia: compratevi 'sta Play e giocate con il demo disc (ve lo dicono anche SuperPippo, il Gabibbo e le veline, penso possa bastare).
Per concludere tenete bene presenti queste ultime raccomandazioni:
1. non prendente alla lettera tutto quello che dico (soprattutto in queste ultime righe)
2. non sottovalutate la potenza di PlayStation.
Un saluto,
Stefano "qualcosa (firma assolutamente incomprensibile)"
X-Sex
Kornal Bay (BG)

PS: Rileggendo la mia missiva a distanza di venti minuti circa dalla stesura (ore 23.37) mi accorgo di aver scritto un po' di cazzate. L'apice è stato raggiunto in merito al commentino su Resident Evil. Non apporto comunque modifiche e perché non voglio riscrivere tutto e perché non posso e non voglio rinnegare me stesso.
C.v.d.

Non sono mica d'accordo con te: ISS Pro è un bel giochino di calcio e anche Resident Evil non è proprio da buttare, almeno a me mi sono piaciuti. Un momento: ma forse stai facendo dell'ironismo, del sarcasmo, tipo che dici delle cose ma vuoi dire il contrario per suscitare la sorpresa in chi legge. Ma così è veramente bellissimo!!!

Hi, MBF,
FINAL FANTASY VII SUCCHIA REALE MALE!
Ma se la grafica renderizzata e le sequenze in FMV sono un orgasmo! E chi lo nega? Già la realizzazione tecnica globale è comunque insoddisfacente, perché il sonoro è davvero pessimo, con FX scialbi e BMG inadatte: già solo nella città di Midgar lo scenario cyber non è commentato da un soundtrack alla Blade Runner ma da accordi di pianolina elettrica che suonerebbero più adatti a un Virtual Pool 3D. Le BMG anche più avanti rimangono scialbe e non inducono mai in chi gioca l'immedesimazione completa con lo scenario. Se a livello grafico FFV è dunque l'ipostasi, a livello sonoro la punta di diamante Square rimane al di sotto di molti suoi rivali per PlayStation come Legacy of Kain o per Saturn (vedi Dark Saviour). Ma è la giocabilità di Final Fantasy VII il vero e definitivo difetto. La trasmigrazione PlayStation ripropone inalterata la struttura di gioco di Final Fantasy IV. Interattività inalterata, combattimenti casuali e a turni (il real time battle è solo fumo negli occhi), mappe geografiche prive di realismo, area di gioco "divisa in quadratini", alternanza di scala dell'area di gioco tra città ed esterno. Il senso di libertà è limitatissimo se non inesistente: il giocatore si trova incanalato in un binario che lo porta da una locazione all'altra senza che egli possa mai prendere iniziative proprie.
Praticamente non esistono enigmi da risolvere tranne che per alcune miniquest sparse qua e là, il cui scopo è quello di trovare armi più forti da impiegare in combattimento e quindi non indispensabile alla conclusione del gioco. La struttura di gioco della serie FF è semplicistica al massimo e nel settimo episodio è addirittura ulteriormente involuta con il frustrante e pallosissimo combattimento a turni divenuto praticamente l'essenza del gioco. Vorrebbero ovviare a questa mancanza di giocabilità nientemeno che delle "intense arcade sequences", la cui qualità va dal divertente (corsa in moto) a cagata totale (parata militare, schiacciare i pulsanti a tempo, salto dal delfino).
In soldoni, il successo di FFVII è dovuto ancora una volta solo ed esclusivamente alla grafica, con il giocatore che arranca frustrato e incazzato da un combattimento all'altro sperando che appaia presto una nuova sequenza in FMV a motivarlo a proseguire. Recensioni osannanti definiscono FFVII la migliore approssimazione al film interattivo. Secondo me di interattivo in FFVII non c'è quasi niente e ciò che rimane è solo un bellissimo film in computer grafica. Ma se volevo vedere un bel film, non avrei speso trecento carte per la PlayStation, ma mi sarei accontentato dell'OAV di Alita.
Spero che nei prossimi RPG Square la giocabilità riacquisti un po' di importanza, perché altrimenti non riuscirei a capire tutte le critiche a case come Namco quando FFVII non è che il Rage Racer dei giochi di ruolo. A quando Ultima per PlayStation?
Pablo Cerini
Lonate Pozzolo (Va)

Questa storia di final fantasy VII va avanti da tipo troppo tempo e credo che sia venuto il momento per me di dire qualcosa di intelligente, altrimenti poi la gente pensa male e scrive le lettere di protesta e si lamenta perché non si può mica andare avanti così. Un attimo che mi sforzo... Aghnnn, aghnnn... Macchè non viene fuori niente e si che ho fatto fuori un cesto intero di prugne saratoga (mica il silicone però) della california. Fermi tutti! Sento che qualcosa si sta muovendo. Ohhh... Allora, devo premettere che io non gioco tanto a final fantasy ma solo al calcio della konami. Il calcio mi piace un sacco perché puoi andare da tutte le parti del campo con la palla, mentre in final fantasy devi seguire una strada sola e non puoi fare gol. Praticamente poi quasi tutti quelli che hanno giocato a final fantasy VII non

MBF HITLIST

Era PlayCover. Adesso è MBF HitList. Anche se non ve ne frega niente, vi dico che questo mese ho giocato tipo a:

YATTAMEN!

Cioè, il gioco del cartone animato più assurdo dell'universo. Non c'è bisogno di aggiungere altro. Burp.

BURGER BURGER

Il primo simulatore di hamburger del mondo per la play (e poi si offendono per le analogie sony-mcdonald's). Lo scopo del gioco è creare immangiabili panozzi pieni di additivi e conservanti e coloranti e altre sostanze tossiche e poi pubblicizzarli alla tele con spot tipo "da mechdonal è tutto un altro mangiare".

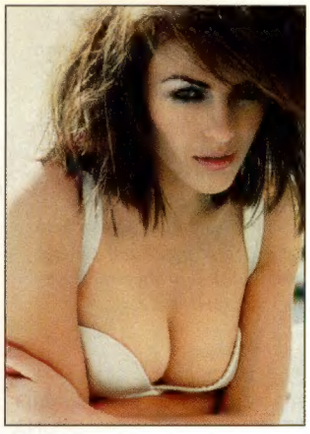
LET'S MAKE A SCHOOL

Ebbene sì. Pensavate che le scuole fossero dei luoghi tristi pieni di esseri brufoloidi, professori incompetenti e sottopagati e bidelli odiosi? Naaah, è il massimo del divertimento elettronico. Almeno secondo l'ascii (che non è tipo la mariuana ma una casa che fa i giochini del giappone)

CONVENIENCE 2

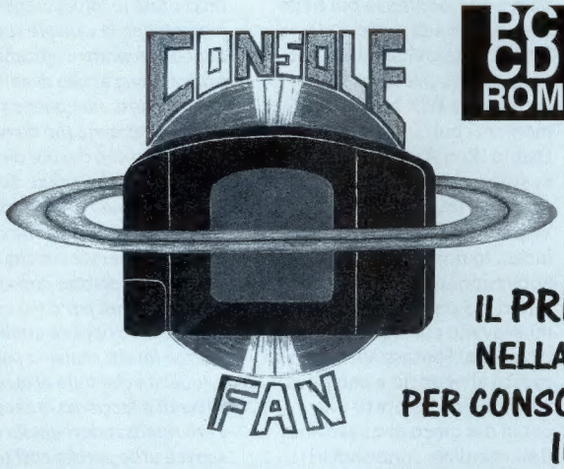
Il videogioco non ufficiale di clerks (il film in b/n, quello dei due tizi dante e randal). Praticamente dovete tipo gestire un minimarket, sistemare le riviste porno sugli scaffali, scegliere le lattine e e le patatine gusto cipolla e fare gesti sconvenienti ai clienti quando si girano dall'altra parte. È veramente bellissimo.

hanno visto i precedenti episodi. Tipo che ieri incontro uno sull'autobus e mi fa ah ma sono usciti sul serio sei giochi prima di questo io pensavo che siccome questo era così bello la squaresoft aveva deciso di saltare i primi sei capitoli no no gli faccio io sono apparsi sul serio per nes e snes della nintendo ma lo leggi mai super console centopeccento playstation e lui non mi ha risposto anche perché quando ho finito il titolo della rivista era già sceso da mezzora. Io credo che qualsiasi cosa che esce sul playstation vende un sacco e ci giocano tutti es. lara croft che era pure sulla copertina di campus. A me piace lara perché ha le tette enormi e non ha gli inestetismi della cellulite. Poi mi hanno detto che c'è un trucco che la spogli tutta. Il massimo per me sarebbe un gioco che c'è lara e le spice girls insieme. Soprattutto Geri, Emma e Mel B che sono un po' come Gran Turismo, Rage Racer e Porsche Challenge mentre Victoria e Mel C. sono un po' come Test Drive e Need for Speed, cioè non sono il massimo puoi anche farne a meno (Victoria è manza te di donne non capisci niente, è meglio che continui a scrivere sulla rivista della playstation - NdSimon). Comunque anche se la struttura di final fantasy è un po' ripetitiva alla maggior parte della gente mica gliene frega tanto perché non ha altri punti di riferimento. Insomma quello che conta è che sta giocando a final fantasy vii e sono tre cd e le riviste ne parlano bene ma soprattutto è sony. C'è anche l'hot line (pron. ot lain) dei videogiochi tipo che tu chiami per sapere come si supera un certo punto e paghi duemilacinquecento lire al minuto e anche se non è porno alla fine ti ritrovi con una bolletta oscena però sei felice perché fai parte di una grande famiglia, che ti vuole bene. Anche io ho ravvisato un certo squilibrio tra città e campagna e trovo che sia totalmente sbagliato il fatto che i laburisti vorrebbero avviare un piano di edificazione selvaggia nel sud est inglese. Io per esempio talvolta penso di far saltare i casermoni con il tritolo perché sono di una violenza estetica insopportabile e fanno male alla salute invece censurano i film di ciprì e maresco che per me sono molto belli. Non condivido fondamentalmente la storia che si risparmia a comprare Alita invece di FFVII perché è vero che la Play costa trecentomila ma il videoregistratore costa anche fino a un milione e oltre (specie se compri un Super VHS o uno con tante testine, stereo e con il juggle pron. giagol che sarebbe il joypad del vicierre) e allora per me si risparmia a vedere i film sulla Play (anche se però non si può registrare vizi privati con la Play). Secondo me certi giochi sono come la pista polistil: cioè puoi girare con le tue macchinine solo in un certo modo devi seguire la pista ed è un po' limitato. Certi invece sono come le macchinine telecomandate (specie quelle senza il filo) che vanno dove vogliono e ogni partita è sempre (o il più delle volte) diversa (come il calcio che le partite possono finire tipo due a zero, ma anche cinque a uno o tre a tre a seconda se sei bravo o sei una pippa). Io preferisco i giochi tipo macchinina-telecomandata perché danno più spazio alla fantasia. Io quando ero piccolo avevo una macchinina telecomandata comprata al mercato che andava a pile e la usavo per giocare a commando-killer. Per giocare a commando-killer servono: 1 confezione di soldatini del mercato, tipo gli americani, 1 macchinina telecomandata



(specie senza filo), 1 pacchetto di micciette, i fiammiferi. Tipo che tu metti una pattuglia di soldatini davanti alla base segreta, poi ti nascondi dietro la poltrona e fissi le micciette sul davanti della macchina telecomandata con lo scoch. Poi devi fare in frettissima e accendere le micciette e quindi pilotare la macchinina verso la base dei soldatini che non si aspettano l'attacco kamikaze e saltano tutti in aria ahahahahah. Secondo me è anche più divertente di final fantasy vii, ma di questo si può discutere e poi io mi chiedo perché si chiama fainal che ne hanno fatti già sette o come ultima che

MA SECONDO VOI È MEGLIO LIZ HURLEY (DI CUI ALLEGHIAMO UNA FOTO QUI A LATO) CHE DOVREBBE INTERPRETARE LARA NEL FILM DI TOMB RAIDER O LARA CROFT, QUELLA DIGITALE? SÌ, LO SAPPIAMO, NON C'ENTRA NIENTE MA LA FOTO DI FINAL FANTASY VII L'ABBIAMO GIÀ MESSA NELLE PAGINE PRIMA E A NOI LIZ CI PIACE MICA DA RIDERE. PERÒ ANCHE LARA. E' UNA BELLA LOTTA!



PC CD ROM

PlayStation.

A PISA

IL PRIMO ED UNICO NEGOZIO SPECIALIZZATO
NELLA VENDITA DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI
PER CONSOLE E COMPUTER.
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO.
MODIFICA DI TUTTE LE CONSOLE, RITIRO E VENDITA DELL'USATO.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CONSOLE FAN
Via Dante Alighieri, 45
56010 Ghezzano - PISA
Tel. - Fax 050/878622

Nintendo

SEGA SATURN

APERTO TUTTI I GIORNI
CHIUSURA SETTIMANALE:
DOMENICA
e LUNEDÌ MATTINA

anche lì ne hanno fatti un casino. Io credo che all'inizio volevano farne uno solo poi hanno visto che ha ottenuto un successo assurdo e ne hanno fatti altri ma ormai mica potevano cambiare il titolo se no i giocatori si sconfondevano. Anche Cortese Diego (che è di voghera, ma non è una casalinga) la pensa più o meno così. E lui è uno che di queste cose ne ne intende.

CARO SIGNOR BITTANTI,
HO 29 INVERNI E DA UN PAIO SONO IL FELICE PAPA' DI UNA SIMPATICA PLAYSTATION PAL. SCRIVO SOPRATTUTTO PER RICONOSCERTI IL MERITO DI CURARE UNA RUBRICA DELLA POSTA UNICA NEL PANORAMA DELLE RIVISTE PER CONSOLLE, D'ALTRA PARTE E' VERO CHE LA STESSA COSA SI PUO' SOSTENERE DI SPC IN GENERALE. PRIMA DI ARRIVARE AL NOCCIOLO DELLA LETTERA VORREI BREVEMENTE DIRE LA MIA SU ALCUNE QUESTIONI SEMPRE AL CENTRO DELL'ATTENZIONE.
1) SONY VS NINTENDO. NESSUN APPELLO AD EVITARE DI FORMARE FAZIOSE TIFOSERIE CONTRAPPOSTE (MI SEMBRA FATICA SPRECATA), TENETE SOLO PRESENTE CHE PRIMA O POI NELLA VOSTRA CARRIERA DI VIDEOGIOCATORI CUMULERETE TRE BRUTTI GIOCHI ACQUISTATI E CON QUEI SOLDI POTEVATE AVERE LA CONSOLLE RIVALE.
2) DA PARTE DEI GIOCATORI PIU' ANZIANI VERO I QUINDICENNI: GIOCATE MA RICORDATEVI CHE LA VITA E' MEGLIO (RAGAZZE, SOLE, MARE ETC.). TUTTO QUESTO E' VERO, SAPPIATE PERO' CHE MOLTO SPESSO LA VITA E' ASSAI MENO DIVERTENTE DEI VIDEOGIOCHI ED ANZI FA SCHIFO. FASI ALTERNE?
3) MERCATO E UOMINI. HA RAGIONE FRANCESCO CATALDO (SPC 44), ESCONO BEI GIOCHI IN QUANTITA' SUPERIORE A QUELLA CHE RIESCO A GIOCARE. E' MAI POSSIBILE VIVERE IN UNA SOCIETA' CHE, QUANDO SEI PICCOLO E CON LE GIORNATE LIBERE, TI LESINA I SOLDI E DOPO, QUANDO UN PO' DI GRANA C'E', IL TEMPO? VORREI CHIEDERE AI LETTORI DELLA MIA ETA' CHE TRUCCHI ADOTTANO PER DISTRARRE FIDANZATE, MOGLI, AMANTI ... SONO IN CRISI. INFINE ARRIVO AL PUNTO E A TE, MATTEO, DOMANDO: QUAL E' IL SIGNIFICATO ULTIMO DELL'ESPERIENZA VIDEOLUDICA? COMPETERE, SFIDARSI, IN ALTRE PAROLE VINCERE OD INVECE CONOSCERE, SPERIMENTARE, IN DEFINITVA MIGLIORARE? L VIDEOGIOCATORE PER ECCELLENZA E' L'APPASSIONATO DI COIN-OP O L'OTAKU GIAPPONESE? IL VIDEOGIOCO PER ECCELLENZA E' QUELLO DI CALCIO O DI CORSE CHE POSSIAMO USARE SENZA MEMORY CARD (E MAGARI IN MULTITAP), O L'ENORME RPG CHE RICHIEDE SETTIMANE, MESI DI TEMPO PER ESSERE ATTRAVERSATO E FINITO? SPERANDO TU NON RISPONDA CHE TUTTO VA BENE PURCHE' CI SI DIVERTA (E' VERO), TI SALUTO CARAMENTE.
JACOPO TARTARINI
VIA E-MAIL

Io stesso ti saluto caramente ma forse è meglio che la prossima volta scrivi in minuscolo perché se no sta male poi nella posta che tutte le altre lettere sono minuscole o in neretto come quello che dico io (tipo adesso) per distinguerlo dalle cose che dicono i lettori. Poi se usi lo stampatello sull'internet pare che vuol dire che stai gridando e allora tutti ti guardano malissimo, sei un vero maleducato e non ti fanno più entrare nel newsgroup e ti mettono anche il virus sul computer così impari. Tuttavia sono d'accordo con me quando dico che tutto va bene purchè ci si diverta: è vero! Provate anche voi!!! Tutti assieme adesso: alzate le mani e agitatele come se non ve ne importasse nulla!!!

FORSE JACOPO C'HA RAGIONE, OLTRE AI VIDEOGAMES CI SONO ANCHE LE RAGAZZE E ALLORA METTIAMO UN'ALTRA FOTO DI UNA TIPA, DONNA D'ERRICO, CHE POI È ANCHE PIÙ UN BEL VEDERE CHE LA SOLITA SCHEMATA DELLA PLAYSTATION...

Carissima reda di SCP 100%
Questa è la prima volta che vi scrivo, anche perché sono da poco un vostro lettore. Ero abituato ad acquistare altre testate, poi un giorno,mentre andavo dal dottore a causa di una maledetta bronchite, ho pensato: "Ci sara' una fila della Madonna, meglio prendere un giornale!", e in edicola ho trovato la vostra rivista. Dopo una prima occhiata sono rimasto piacevolmente sorpreso, in quanto al contrario di altri non fate pubblicità alla PSX. Se un prodotto è scadente non esitate a dargli un voto basso, e quando un gioco prende una votazione alta si può essere sicuri della sua validità. Bella lì ragazzi! Ma il motivo di questa lettera è un altro, come si può intuire anche dal titolo. Io ho 17 anni, e la mia vita "giochereccia" è iniziata da una decina d'anni, quando ho iniziato a bazzicare per le salegiochi di Bologna. Il mio primo sistema fu il Commodore 128, che però non sapevo usare molto bene in quanto ero mooolto piccolo. Allora decisi di fare un grosso salto passando al Sega MegaDrive: non potete immaginare quanto fosse lungo il filo di bava che usciva dalla mia bocca quando ho visto girare Sonic. Un anno e mezzo fa decisi poi di passare al 3D: Saturn o Playstation ? Non scherziamo... non sono neanche lontanamente paragonabili... Il mio primo gioco è stato Resident Evil: ho amato le sue atmosfere cupe, anche se mi è sembrato un po' facile con entrambi i personaggi. La mia esaltazione saliva alle stelle sempre più, specie quando vidi per la prima volta la intro di Soul Edge,per me la più bella ed evocativa di tutte.
Nell'agosto dell'anno scorso il dramma: ho preso un PC.
Da allora la PSX ha passato momenti bui. Giochi come Diablo, Red Alert e Quake II avevano ormai preso il sopravvento su Total NBA 97 e Wipeot 2097. Poi, un giorno, la luce... Io non sono mai stato un appassionato di Giochi di Ruolo,ma parecchi miei amici mi avevano consigliato di prendere Final Fantasy VII. Mi sono recato al negozio e con poca convinzione ho preso una copia del gioco in questione. Beh,che dire... uno shock!!! Notti in bianco, digiuni, serate al vento... non pensavo che un gioco mi avrebbe mai potuto prendere così tanto! I combattimenti casuali fanno sì che il giocatore non possa mai sentirsi tranquillo, e la trama è talmente ricca di colpi di scena che si è sempre spinti ad andare avanti. Quando i membri della AVALANCHE si sono sacrificati nel tentativo di salvare la torre, e Jessie mi è morta tra le braccia, devo ammettere che una lacrima è scesa dai miei occhi. Non me lo sarei mai immaginato: mi ero così calato nella parte da piangere per la morte di un personaggio dei videogiochi! Pazzesco! Per non parlare poi della soddisfazione che dà infliggere una Limit da 3000 punti danno ad un drago inkazzatissimo! (sono ancora al primo CD).
Final Fantasy VII mi ha fatto riscoprire la PSX, quindi mi sento il dovere di ringraziare tutti i ragazzi della Squaresoft per la loro immensa opera. Sperando che nessun'altro membro della AVALANCHE muoia, vi porgo i miei saluti e vi chiedo di continuare così come fate, che siete OK !
Ciao e grazie di esistere, in particolare a Biomassa.
Thomas "Sephiroth" Passarini
be10928@iperbole.bologna.it

Grazie anche a te di esistere e in particolare Biomassa. Biomassa ha letto la tua lettera e ha fatto una battuta secondo me molto comica tipo che la bronchite l'abbiamo messa in giro noi, per vendere più copie. Non è divertente? Per me sì. Tuttavia non capisco perché tutti i lettori si firmano sephirot secondo me si sono messi d'accordo e poi a questo sephirot gli devono fischiare le orecchie di brutto ultimamente. Poi un'altra cosa che non ho mai capito è perché tutti quelli che scrivono lettere alle riviste di videogiochi devono raccontare le loro esperienze ludiche tipo le console che hanno comprato e i giochi che preferiscono anche di anni fa. Intendo dire: non gliene frega niente a nessuno (no davvero) dite quello che dovete dire e buonanotte al secchio. Secondo me ha ragione l'articolo di Donna Moderna che diceva che questa è la mtv generation e che noi giovani ci si distrae dopo al max trenta secondi per cui o vai dritto all'obiettivo oppure quello si distrae infatti capiamo solo la pubblicità che dura al max trenta secondi e facciamo lo zapping!. Però ripensandoci quello che scrivi è utile perché così tutti quelli che hanno vissuto le stesse esperienze possono ritrovarsi nelle tue parole, fare parte di un passato comune e sentirsi più vicini a te e a tutti noi. È importante creare dei legami forti ed essere vicini soprattutto in questi tempi di crisi dei valori e divorzi a manetta. Quello che dici di final fantasy vii mi ha colpito veramente e credo che a questo punto dovrò giocarci anche io per vivere esperienze analoghe alle tue e per stimare i ragazzi della squaresoft che a mio avviso meritano un monumento alla memoria.

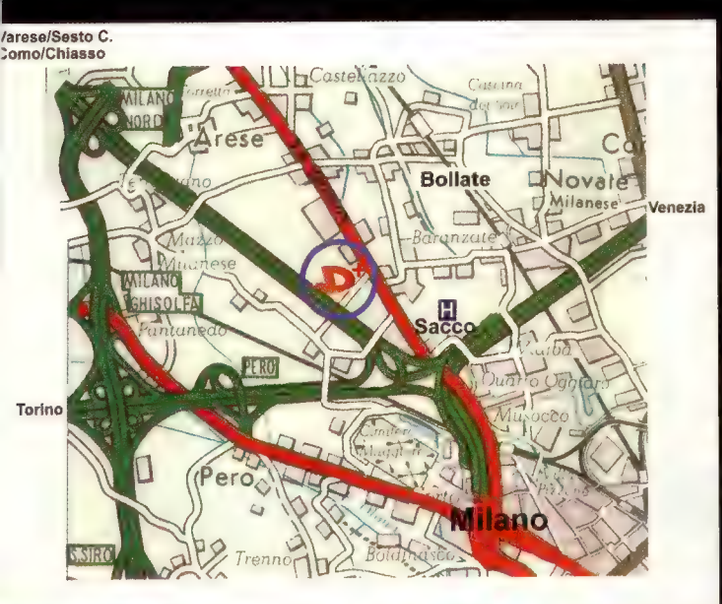
NINTENDO 64

PlayStation

D+

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI

I marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari



Sempre attivo in tutta Italia il servizio di:

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

PC CD-ROM

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)
www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com

SEGA SATURN

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbittan@tin.it

Ciao MBF,
Un saluto a te e alla migliore redazione in circolazione! Ti sottopongo la solita serie di domandine...
1. Quando vedremo un nuovo episodio di *WipEout*?
2. Quando sarà pubblicata la versione PAL di *Gun Bullet*? Il gioco verrà venduto da solo o assieme alla pistola a raggi luminosi Namco?
3. Mi consigli altri sparatutto a bersaglio per Sony PlayStation, compatibili con la pistola Namco?
4. Che fine hanno fatto *Medievil* e *Ninja*? Non dovevano uscire al più tardi a gennaio?
A presto,
Alberto
Via internet

1. Non saprei. Secondo alcune indiscrezioni, Psygnosis starebbe lavorando a una versione deluxe *di* WipEout *in esclusiva per Nintendo 64.*
2. Point Blank *– questo il titolo europeo di* Gun Bullet *– sarà pubblicato a maggio insieme a* Gun-Con 45. *Voi direte: cosa me ne faccio di una seconda pistola? Namco – che non perde occasione per tirare acqua al suo mulino – sostiene che* Point Blank *è un gioco pensato solo per l'interazione collettiva...*
3. Abbiamo recensito qualche mese fa l'ottimo Elemental Gearbolt *(SCEJ), che ti consiglio senza riserve. In formato PAL (oltretutto Platinum) trovi anche* Die Hard Trilogy *(Fox Interactive) che include una sezione di blastaggio davvero niente male.*
4. Medievil *non sarà pronto prima di giugno/luglio: Millennium non è minimanente soddisfatta dei risultati ottenuti.* Ninja *potrebbe addirittura slittare a settembre: dopo il flop di* Fighting Force, *Core Design non può permettersi altri errori (clichè numero 6353453).*

MANCA ANCORA UN MESETTO ALL'USCITA DI SPEED POWER GUNBIKE...

Caro MBF,
Tralasciando i meritatissimi complimenti per l'eccellente rivista, passo subito alle domande. Sono un grande appassionato di picchiaduro e volevo alcuni informazioni circa i prossimi *beat'em up* per PlayStation. Ossia:
1. Quando uscirà la versione Sony di *King of Fighters '97*?
2. Si sa nulla di *Real Bout Fatal Fury 2*?
3. Parlando invece di giochi Capcom, cosa si conosce di preciso della versione da casa di *Pocket Fighter*, uno dei miei *coin-op* preferiti?
4. Che fine ha fatto al versione Play di *Vampire Savior*?
5. Capcom prevede altri titoli tipo *Street Fighter Collection*?
6. Nel mitico speciale sui picchiaduro pubblicato su SPC #46 si parlava di *Ehrgeiz*. È vero che include alcuni personaggi di *Final Fantasy VII*? Quando uscirà per Play?
7. Capcom convertià per PlayStation *Street Fighter 3: 2nd Impact*?
8. Quando uscirà quella tostata di *Speedbike*? Quando recensirete *Tenchu*?
Luca Tressori
Torino

1. Maggio in Giappone.
2. Bah, per esempio che include un sistema di combattimento inedito e che ripropone Geese Howard (ufficialmente "morto" nel primo episodio) accanto agli altri personaggi. Ah, forse non sai che è appena uscita la versione Gameboy di Real Bout Fatal Fury Special *(Takara)... Per ulteriori info sui picchiaduro SNK, non perderti lo* Speciale AOU *a pagina 48.*

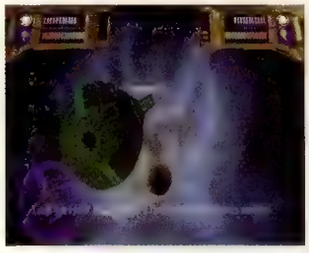
EHRGEIZ: *IL COIN-OP È PRONTO! (VEDI LETTERA DI LUCA TRESSORI)*

3. L'uscita di Pocket Fighter *per Play è prevista per la fine di aprile in Giappone (sono possibili, tuttavia, ritardi fino a giugno). Il gioco includerà quattro modalità differenti:* arcade, versus, *allenamento,* run battle *(versione a scorrimento) e un* edit mode *che consentirà di personalizzare i proprio personaggi. Ma la cosa più simpatica è che la versione* SD *di Chun-Li indossa l'uniforme di Jill Valentine. Questi* cross-over *mi fanno impazzire...*
4. Vampire Savior *aka* Darkstalkers 3 *non sarà pubblicato in Giappone prima di settembre. Adesso puoi farti le vacanze in pace...*
5. Entro la fine dell'anno dovrebbe essere pubblicato il secondo volume. Dalle prime indiscrezioni sembra che Street Fighter Collection 2 *includerà* Street Fighter 1, Street Fighter 2, SF2:CE, SF2 Turbo *e un quinto titolo ancora da annunciare.*
6. Il nuovo picchiaduro di Dream Factory (team formato da ex-membri Namco e Sega AM2 e responsabile dei due Tobal *per Play) è appena uscito in Giappone (vedi* Speciale AOU*). Cloud e Tifa sono disponibili all'interno del gioco, insieme a quel pennuto del Chocobo, il gabibbo dei videogiochi. La versione PlayStation arriverà solo a Natale, pare.*
7. Stando a Sega Europe, Street Fighter 3: 2nd Impact *sarà pubblicato in esclusiva per Katana. Staremo a vedere...*
8. Superspeed Power Gunbike *(SME) sarà pubblicato in Giappone il 23 aprile. Per la recensione di Tenchu, butta un occhio alla sezione "Reviews".*

Ciao Matt,
Ho letto la spettacolare recensione di *Resident Evil 2* sul numero di marzo di Super PlayStation Console.
Nell'articolo si parla anche del fumetto di *Resident Evil*. È prevista l'edizione italiana, che tu sappia? Inoltre volevo sapere se esiste un bel gioco di *wrestling* per PlayStation.
Luciano Gonin
Treviso

Credo da Star Comics, ma non ne sono certo. Se hai la possibilità di collegarti a internet ti suggerisco di fare una visita a questo sito: http://www.wildstorm.com/resevil/index.html. *Ogni settimana a partire dal 23 marzo,* Wildstorm Comics online *presenta una striscia inedita di* Resident Evil: The Comic. *Il fumetto digitale ripropone i personaggi del primo e del secondo episodio del gioco. Per quanto concerne il secondo quesito, posso segnalare* New Japan Pro Wrestling: Toukon Retsuden 3 *di Tomy, il terzo episodio della popolarissima serie (almeno in Giappone).* Toukon *– da non confondere con Tokusho, l'inimitabile* talk show *di A. Pezzi –* Retsuden 3 *presenta miglioramenti grafici semplicemente megalitici: sessanta* frames *al*

NEW JAPAN PRO WRESTLING - TOUKON RETSUDEN 3: *VIUUULENZA!!!*



DA SINISTRA A DESTRA* FORMULA 1 '97, COLONY WARS *E L'ORMAI PROSSIMO* NEWMAN/HAAS RACING, *TRE GIOCHI DI PSYGNOSIS CHE SFRUTTANO UNA RISOLUZIONE DI 512*214 (VEDI LETTERA DI GIULIANO BRUNETTI)

secondo, effetti di luce sofisticati, nuove inquadrature, lottatori inediti (per un totale di quaranta wrestlers), cinquecento e passa mosse... La recensione? Sul prossimo numero di* SPC*, ovviamente.

Ciao MBF,
Ti scrivo perché sono un appassionato di hockey e intendo acquistare un gioco per PlayStation basato su questo sport. Qual è il migliore, disponibile in formato PAL? Ti saluto e ti ringrazio per la tua risposta.
Daniel Stefani
Bolzano

Vai sul sicuro, Daniel:* NHL '98 *di Electronic Arts.

Carissimo Matteo, ciao,
Sono Massimiliano, un recente abbonato a SPC e ho un po' di domande da farti...
1. Sony ha comunicato pressapoco quando uscirà *Gran Turismo* PAL (aprile o maggio)?
2. Perchè non dovrebbero fare uscire *Tekken 3* contemporaneamente in tutte le versioni?
3. Come mai la Sony non pensa ad un *add-on* da "agganciare" a PlayStation che garantisca più memoria e magari qualche funzione grafica (vedi l'*anti-aliasing*...) in più per contrastare la "pulitissima" grafica di N64?
4. In attesa di *Tekken 3* quale picchiaduro mi consigli?
Per ora ti saluto tantissimo e scusa se ti ho fatto perdere un po' di tempo...
Grazie 1000.
maximus@sisinfo.it

1. Si parla di maggio, ma la conferma ufficiale – tanto per cambiare - non è ancora arrivata. Ufficiosamente,* Gran Turismo *dovrebbe essere commercializzato insieme al pad analogico vibrante, il* Dual Shock. *Un secondo titolo PAL che supporterà la nuova periferica è* Dead or Alive, *previsto anche in formato PAL per la fine di giugno.
2. L'uscita giapponese precede di pochi giorni quella americana. In Europa il differente formato televisivo rende necessaria un adattamento. Saremo fortunati se vedremo* Tekken 3 *in Europa prima della fine del '98.
3. Sony non ha alcun interesse a potenziare PlayStation alla luce del fatto che la concorrenza di Nintendo si è finora dimostrata tutt'altro che irresistibile.
***4.* Dead or Alive *e* Bloody Roar.

Ciao Matteo,
ti porgo alcune domande per me importanti, in quanto recentemente ho acquistato giochi che non mi hanno soddisfatto per la loro bassa risoluzione:
1) A una risoluzione 640*480, o superiore, tutti i giochi sono interlacciati (nelle console). Non esiste, o esisterà, un metodo per eliminare tale limitazione?
2) Ho comprato *Resident Evil: The Director's Cut* vendendo la precendente versione. Ho provato il *demo* di *Resident Evil 2* e ho notato la stessa risoluzione del primo, cosa assai sgradita nonostante il raddoppio dei poligoni. Ebbene, la versione completa avrà una risoluzione migliore del *demo*?
3) Vorrei inoltrare tramite la mia *e-mail* una protesta ai danni della Capcom che non ha aggiunto nella versione "non censurata" il filmato iniziale completo e a colori. Sul sito internet, Capcom si scusa raccomandando di scaricare un AVI di oltre 10 MByte, che mi occuperebbe la bellezza di oltre 6 ore di collegamento. Per me questa è una beffa.
4) Vorrei proporre, nella piccola scheda in cui vi è scritto il titolo, la casa, l'uscita, ecc., l'immissione dei dati sulla risoluzione.
Approfitto della *e-mail* per porvi sinceri saluti, per una rivista che ritengo la migliore, sia per le ottime recensioni, per gli ottimi giudizi e soprattutto per la bellissima rubrica **Retrogaming**, che sarebbe bello vedere in due ampie pagine.
Giuliano Brunetti
Catania
franbru@tin.it

1. Nope. In compenso, a) l'imminente introduzione sul mercato americano di televisori ad alta definizione (HDTV) e b) la commercializzazione di nuove e più sofisticate console capaci di gestire risoluzioni più elevate (vedi* Katana *e prossimamente* PlayStation 2*) dovrebbero apportare significative trasformazioni al modo in cui giochiamo.
2. Macché.
3. Hai tutto il mio appoggio.
4. La maggior parte dei giochi PlayStation presentano una risoluzione bassa e sono relativamente pochi quelli che presentano risoluzioni più elevate (512*214, vedi* Formula 1 '97, Newman/Haas Racing, Duke Nukem: Time To Kill, Colony Wars*), per tanto è più semplice indicare il dato direttamente nel testo. Grazie comunque per il suggerimento.

BACHECA
(NO, LA STREGA NON C'ENTRA NIENTE...)

Non sapete come superare un passaggio particolarmente ostico in *Final Fantasy VII*? Siete alla ricerca di *cheat modes* per *Gran Turismo*? Volete sapere come fare ad accedere a sezioni bonus in *Resident Evil 2*? Tranquilli. Non vi resta che lasciare un messaggio nella **Bacheca** di **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni**, lo spazio di interazione epistolare della migliore rivista truccherecia sul mercato. A chi non sapesse di cosa stiamo parlando, ricordiamo che **PlayStation: Trucchi Guide e Soluzioni** è una pubblicazione trimestrale che rivela tutti i segreti dei migliori titoli per la vostra console (chi l'avrebbe mai detto dal titolo, eh?). Il classico team di esperti è a vostra completa disposizione per aiutarvi a superare passaggi particolarmente ostici. Non solo, fornirà anche trucchi e codici in quantità industriale a tutti coloro che ne faranno richiesta. A questo punto non vi resta che correre in edicola: se siete fortunati troverete ancora una copia di **PlayStation: Trucchi Guide e Soluzioni**.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE L.375.000

ALUNDRA	TEL
APOCALIPSE	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BLOODY ROAR	TEL
BUSHIDO BLADE	L.99.000
BUSHIDO BLADE II	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.139.000
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 3	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
GRAN TURISMO+DUAL SHOCK	
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
Z GUNDAM	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.49.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POPULOUS	TEL
PUYO PUYO SUN	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
ROCKMAN DASH	L.129.000
SNOW BREAK	TELL
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL
ZERO PILOT	TEL
XENOGEAR	TEL

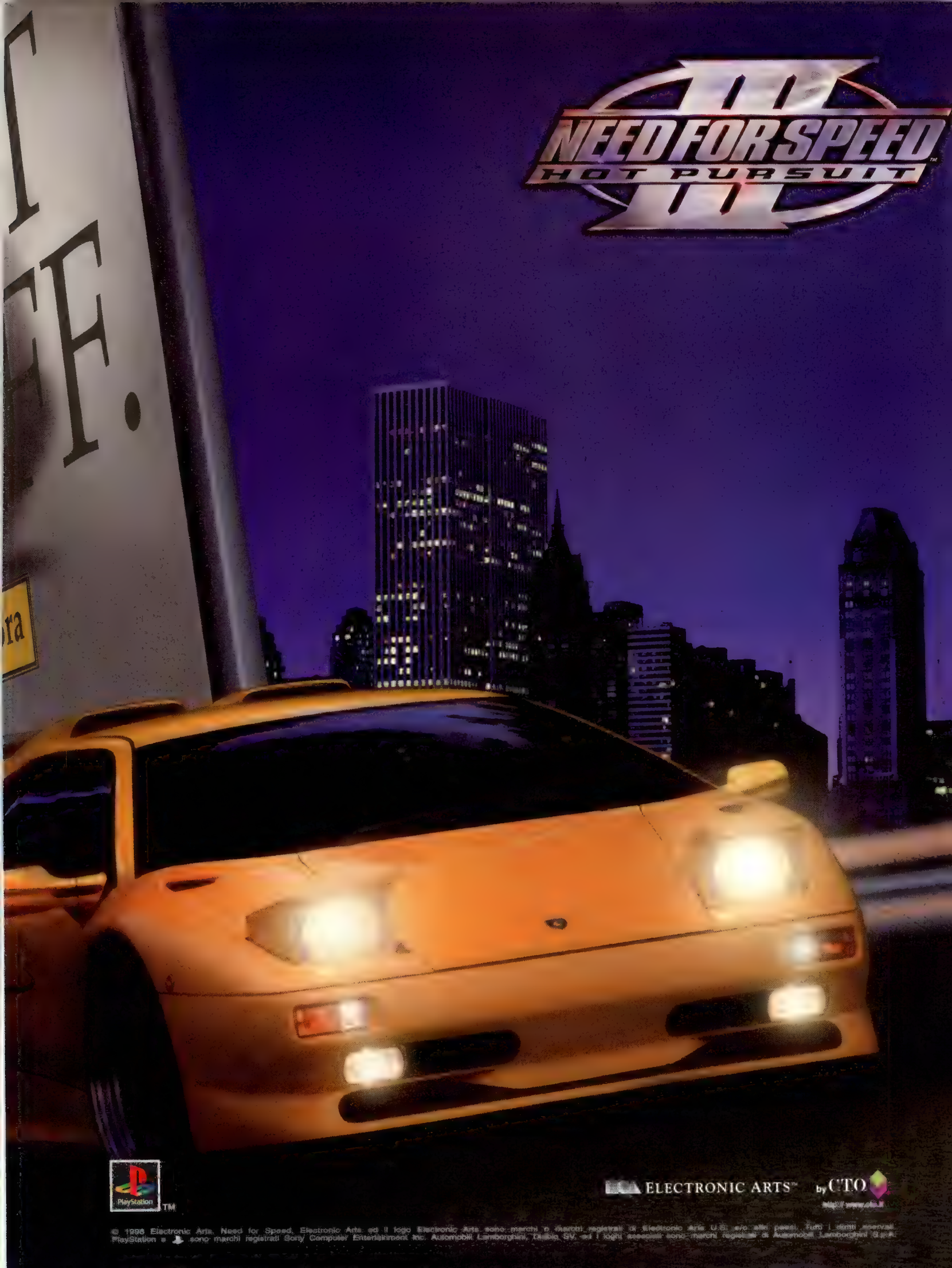
GIOCHI JAP/USA

ARMORED CORE	L.119.000
BREATH OF FIRE 3	TEL.
DEATHTRIP DUNGEON	TEL
DIABLO	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	EL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	T EL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GRAND TOUR RACING	L.99.000
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
ROAD RUSH 3D	TEL
SAGA FRONTIER USA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TACTICS OGRE	TEL
TENCHU	TEL
TIME BOKAN II	TEL
THEME HOSPITAL	TEL
ZERO DIVIDE 2	L.99.000
ACCESSORI	
CAVO RGB SCART	L.25.000
JOYPAD	L.29.900
MEMORY CARD 15B	L.29.900
MEMORY CARD 120 SLOT	L.59.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD ANALOGICO	L.69.000
PAD DUAL SCHOCK	TEL

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX+LIT.18.000 E POTRAI RICEVRE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.90.000

PARLATO IN ITALIANO



© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts ed il logo Electronic Arts sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts U.S. e/o alle sussi. Tutti i diritti riservati. PlayStation e sono marchi registrati Sony Computer Entertainment Inc. Automobili Lamborghini, Diablo SV ed i loghi associati sono marchi registrati di Automobili Lamborghini S.p.A.

Playworld

Videogames at twice the normal speed

RACING: VIGILANTE 8 ● **RPG:** DIABLO ● **UPDATE:** TEKKEN 3 ● **SPARATUTTO:** AIRONAUTS ● **RPG:** BREATH OF FIRE III ● **UPDATE:** NINJA ● **PICCHIADURO:** CYBERBOTS ● **TIE-IN:** ALIEN RESURRECTION

Racing News

ATTESO PER APRILE, *The Need For Speed 3* è l'ultimo episodio della popolare serie automobilistica targata EA. Com'è noto, il gioco sfrutta il medesimo *engine* della versione precedente. I pigroni di San Mateo si sono infatti limitati ad implementare altri comparti di gioco. Dieci tracciati riccamente definiti, otto spettacolari vetture (Ferrari 550 e 355, Lamborghini Diablo Sv e Countach, Italdesign BMW Nazca C2, Jaguar XJR-15) e tutta l'azione frenetica dei *racing games* americani. Graficamente parlando, ***The Need for Speed 3*** è caratterizzato da spettacolari effetti, tra cui illuminazioni in tempo reale, un inedito sistema di ripresa virtuale. Da segnalare inoltre le nuove *routines* di Intelligenza Artificiale. In quest'ultima incarnazione infatti, il conflitto con le forze dell'ordine riveste un ruolo cruciale: la polizia organizza posti di blocco ed insegue i trasgressori con l'ausilio di elicotteri, oltre alle convenzionali vetture. Gli agenti arriveranno addirittura a seminare chiodi sull'asfalto pur di fermare le nostre folli corse...

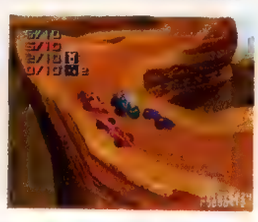
● Più di un semplice gioco di corsa motociclistica, ***Road Rash*** è un autentico concentrato di violenza, velocità e vitelli dai piedi di balsa. L'ennesima incarnazione, sottotitolata ***New Generation***, non fa eccezione. ***Road Rash 3D***, il primo titolo della serie a sfruttare effettivamente le potenzialità di animazione tridimensionale della console Sony, presenta otto realistici scenari, dodici centauri differenti, quattro bande motociclistiche (Desades, Dewleys, Kaffe Boys e Techgeists), animazioni e Intelligenza Artificiale implementate. Come sempre, il gioco si avvale di un *soundtrack* hard rock di quelli massivi, che sarà pubblicato il 28 aprile da Atlantic Records. Eccovi alcuni dei diciassette brani:

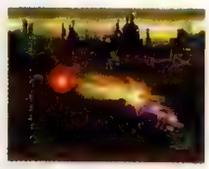
People Mover - Full On The Mouth
Mean Machine - Sugar Ray
Owner's Manual/Worm's Eye View - CIV
Spong Cookie - The Mermen
Somebody's Gotta Feel This - Kid Rock
Find Out - Fat Joe
Babylon - The Tea Party
Another - Full On The Mouth
The Club - Sugar Ray
Living Life - CIV
That Song - Big Wreck
Big Girl - CIV
Temptation - The Tea Party
Driving The Cow - The Mermen

● Il seguito ufficiale di ***Supersonic Racers, Circuit Breakers*** è atteso per la fine di aprile. Sviluppato da Mindscape, il gioco presenta un *design* molto fumettoso, 32 tracciati pieni di salti, curve paraboliche e trappole, percorribili da soli, in coppia o in quattro (tramite *multitap*) e decine di micro veicoli, tra cui automobiline e motoscafi, senza contare un paio di sommergibili (!!!). Gli otto scenari principali sono ambientati nel Far West, nelle metropoli americane e nella giungla. Le condizioni metereologiche variano a seconda dei contesti:

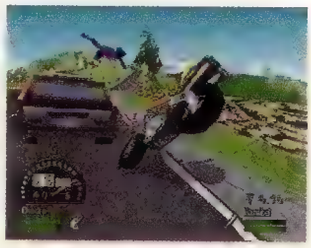
***PARAMETRI COME INTENSITÀ DEL TRAFFICO, CONDIZIONI CLIMATICHE E MODALITÀ DI GIOCO SONO MODIFICABILI A PIACIMENTO IN* NEED FOR SPEED 3.**

***(SOTTO)* CIRCUIT BREAKERS.**





CON* VIGILANTE 8, *ANZICHÉ CONVERTIRE DIRETTAMENTE* INTERSTATE '76, *ACTIVISION HA CREATO UN GIOCO COMPLETAMENTE INEDITO.



IL PRIMO* ROAD RASH *ERA DAVVERO ORRIDO. SPERIAMO CHE IL SEGUITO NON SEGUA LE ORME DEL PROPRIO PREDECESSORE...

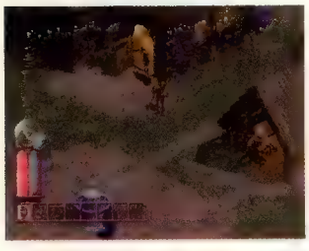
affronteremo infatti temporali, pioggie, nebbia e persino intense nevicate. Una volta completato il gioco nella modalità "normale" si ricomincia da capo, con la sorpresa di gareggiare su tracciati leggermente modificati. L'azione è movimentata da un numero abnorme di *power-up* come *smart bomb*, rimpicciolitori, *turbo boost*, olio, colla a presa rapida, lacrimogeni etc. Sul fronte delle periferiche supportate, ***Circuit Breakers*** sarà compatibile con il pad analogico Sony e i principali volanti in commercio. Recensione completa sul prossimo numero di SPC.

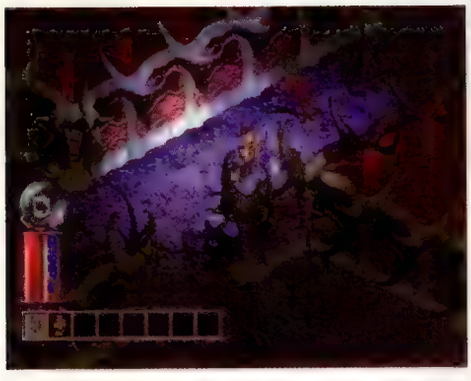
● ***Vigilante 8***, *spin-off* di ***Interstate '76*** (iper-violento *racing* di Activision apparso su PC un anno fa) è in arrivo su PlayStation. Ambientato nel nel Southwest americano degli anni '70, dovremo sbaragliare una gang criminale che sta terrorizzando il paese. Sviluppato da Luxoflux, ***Vigilante 8*** presenta otto livelli di blastaggio totale e dodici differenti mezzi da combattimento. Laddove l'originale era suddiviso in missioni, ***Vigilante 8*** presenta una struttura di gioco paragonabile a quella dei picchiaduro: i giocatori dovranno affrontare avversari più o meno malsani in otto arene. Combatteremo dunque tra le trivelle petrolifere nel sud della California o sulle montagne innevate del Colorado. Tutti i mezzi disponibili sono equipaggiati con armi di devastante potenza tra cui mitragliatori, mine, lanciamissili, razzi guidati, torrette rotanti etc. Tecnicamente parlando, ***Vigilante 8*** vanta ottimi effetti di traslucenza e mappatura. A livello di animazioni, il *combat racing* Activision è caratterizzato da animazioni a 30 *fps* anche quando sullo schermo ci sono quattro veicoli differenti. Prevista l'opzione di gioco in coppia. Se vi erano piaciuti i due ***Twisted Metal***, amerete ***Vigilante 8***. Ad aprile, solo su PlayStation.

● La versione PAL di ***Gran Turismo*** sarà pubblicata l'8 maggio prossimo. Stando a Sony, il gioco sarà caratterizzato da una serie di miglioramenti rispetto all'originale: oltre al nuovo *soundtrack*, segnaliamo salti e dossi, nuove inquadrature, animazioni più fluide e vetture inedite. Sono inoltre stati cancellati i difetti della versione giapponese, come gli occasionali rallentamenti. Nella sua incarnazione finale, ***Gran Turismo*** dovrebbe includere circa 320 vetture, undici tracciati (che possono essere percorsi anche al contrario), dieci campionati e modalità segrete. Si vocifera che la versione europea sarà accompagnata dal lancio del pad analogico vibrante, il Sony *Dual Shock*. Potrete leggere la recensione completa di ***Gran Turismo*** PAL sul prossimo numero di SPC.

Diablo

UN REGNO DAL NOME IMPRONUNCIABILE È CADUTO NELLE MANI DI UN MALVAGIO DITTATORE. INDOVINATE UN PO' A CHI TOCCA STRONCARE LE VELLEITÀ TOTALITARISTICHE DEL TARPANO? Ovviamente, a voi. Zainetto, mantello e pugnale: siete pronti per un nuova avventura. Siete pronti per ***Diablo***. Avventura isometrica sviluppata da Blizzard Entertainment (quelli di ***Warcraft 2***, per intenderci), il gioco ha riscosso un successo abnorme su PC tanto che EA ha deciso di riproporlo su PlayStation. Non si tratta di una mera conversione: il gioco per console presenta una serie di miglioramenti a livello ludico, tra cui la possibilità di gestire un inventario esteso, una visuale inedita (inclinata di 25 gradi rispetto all'originale) nuove situazioni, passaggio dal giorno alla notte e un'interfaccia ancora più intuitiva. Nei panni di un mago, di un guerriero o di un mercenario, - chiaramente dotati di abilità e armi differenti - dovremo farci strada tra un manipolo di mostri fino allo scontro finale con il Signore delle Tenebre, mister Lucifero in persona. Per quanto l'elemento stratetigo riveste un ruolo cruciale, ***Diablo*** resta uno *slash'em up* di quelli tosti che si sviluppa attraverso sedici scenari. Potrete leggere la recensione completa del gioco sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.





SCORDATEVI DI* FF VII. *QUI I COMBATTIMENTI SONO MOLTO PIÙ ARCADE...

Spice World

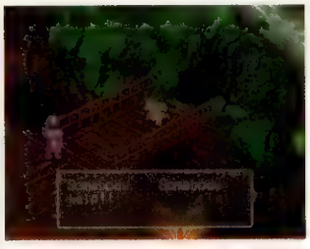
PRESENTATA DA SONY COME UN'ESPERIENZA INTERATTIVA, MULTIMEDIALE E PERSINO VIRTUALE, *Spice World* è in realtà una semplice compilation musicale dei più grandi successi delle Spice Girls come *Wannabe*, *Say You'll Be There* e *Spice Up Your Life*. Il prodotto, previsto per il quindici maggio al prezzo speciale di 50.000 lire, include anche filmati inediti delle cinque pupattole inglesi. Il giocatore può mixare i brani e creare splendide coreografie insieme alle cinque cantanti poligonali. Semplicemente fantastico.

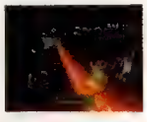
Breath of Fire III

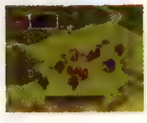
È ATTESA PER MAGGIO LA VERSIONE EUROPEA DI BREATH OF FIRE III. Pubblicata da Ocean, l'eccellente avventura isometrica di Capcom ha riscosso un grande successo in Giappone. Impianto tipicamente sedicibittiano, ***Breath of Fire III*** presenta un design molto curato, un *gameplay* immediato e una *storyline* di grande spessore. Il gioco consente di allestire un *party* di tre personaggi e include una serie di magie e incantesimi. Come in altri dodicimila titoli analoghi, anche qui potremo viaggiare di villaggio in villaggio alla ricerca di monete preziose e amenità simili. Date un'occhiata alle immagini. E se state morendo dalla voglia di giocare con un RPG Pal, non perdetevi l'ottimo ***Alundra***, previsto per il 24 di aprile...

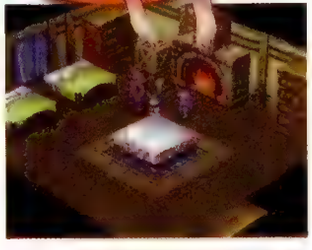
I DIALOGHI E I MENU SONO STATI INTERAMENTE TRADOTTI IN INGLESE.

BREATH OF FIRE III ***ASSICURA OLTRE 40 ORE DI GIOCO.***





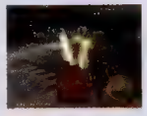


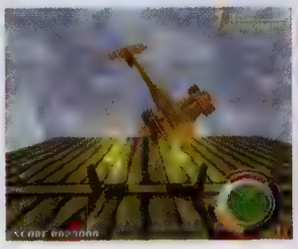


Ghost in the Shell

APPARSO IN GIAPPONE UN ANNO FA, GHOST IN THE SHELL ***ARRIVA IN EUROPA GRAZIE A SONY COMPUTER ENTERTAINMENT.*** Traduzione videoludica dell'omonimo *manga* di Shirow Masamune ("quello di *Dominion*"), ***Ghost in the Shell*** è un incrocio tra *Akira* e *Blade Runner*. All'interno del gioco controlliamo un enorme scarafaggio rosso che Exact – la stessa cricca che ha realizzato i due ***Jumping Flash*** – pretende di spacciare per un sofisticatissimo *mech*. Fuchikoma, questo il nome del mezzo, è dotato di quattro potenti zampe motorizzate grazie alle quali può effettuare salti prodigiosi o arrampicarsi verticalmente sugli edifici poligonali che caratterizzano la Neo-Tokyo della situazione. Non solo: è equipaggiato con doppi cannonicini, un lancia granate e altri strumenti di distruzione. Il gioco include dodici livelli di ultraviolenza digitale (lo scopo è far saltare le cervella a un gruppo di terroristi laidi). Da sottolineare lo spettacolare *soundtrack* techno e l'incredibile intro animata (il gioco include una decina di minuti di animazioni da urlo). L'uscita di ***Ghost in The Shell*** è prevista per la fine di maggio.

LA TELECAMERA VIRTUALE RIPRENDE IL FUCHIKOMA DA DIETRO.





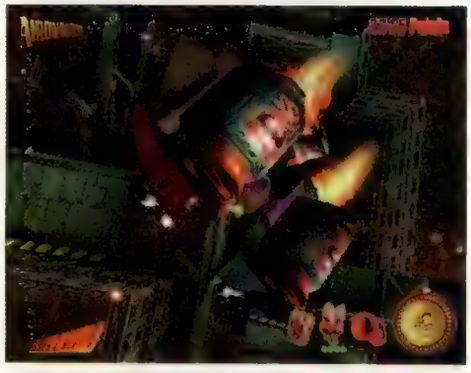
Aironauts

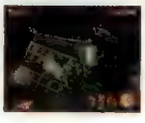
SVILUPPATO DA OCEAN, AIRONAUTS È UN ORIGINALE SPARATUTTO. Previsto per giugno, il gioco consente di guidare una sorta di deltaplano all'interno di scenari tridimensionali riccamente definiti. Nel contempo, dovremo abbattere tutti gli oggetti non identificati che cercheranno di fermarci. L'azione si svolge in un futuro non troppo lontano: nei panni di un clown assassino

QUANDO JET PACK INCONTRA PILOTWINGS...

COMBATTETE IL CRIMINE E RIVEDETE LE VOSTRE IMPRESE IN TV. MITICO!

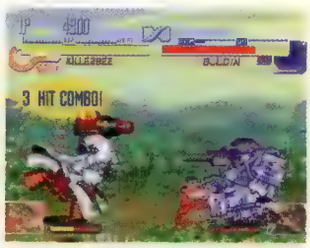
dovremo fare di tutto per blastare uno sceriffo texano nazistoide. I combattimenti sono presentati da Bob McGuffin, un presentatore televisivo che non crede nell'etica, ma solo nell'audience (e dov'è la notizia, direte voi). Coloratissimo, ricco di esplosioni a tutto schermo e bombardamenti frenetici, ***Aironauts*** è uno dei prodotti più originali degli ultimi tempi. Ulteriori info sul prossimo numero. Cuzzatevi le pix, intanto...

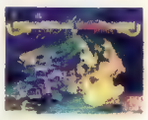


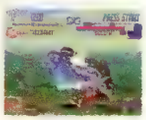


Cyberbots

PUBBLICATA IN GIAPPONE QUALCHE MESE FA, la conversione del nuovo picchiaduro a incontri Capcom arriva anche in Europa grazie a Capcom. ***Cyberbots*** permette di utilizzare dodici poderosi *mech* da combattimento in furiosi scontri uno-contro-uno. Caratterizzato da un look molto fumettoso, ***Cyberbots*** si distingue da altri tredicimila prodotti simili sul mercato per l'eccezionale velocità. Ogni *mech* ha a disposizione un paio di attacchi, un super cannone laser e un booster. Il gioco è privo della varietà di mosse di un ***King of Fighters***, ma se cercate un *beat'em up* bidimensionale fuori dagli schemi (e se siete stufi di ***Gundam: Battle Master***) avete trovato quello che fa per voi. ***Cyberbots*** sarà pubblicato a maggio, per la gioia di grandi e piccini.

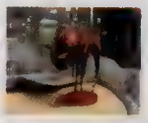


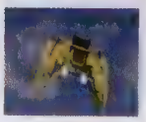




Alien Resurrection

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DELL'ORRENDO QUARTO EPISODIO DELLA SAGA CINEMATOGRAFICA ARRIVA SU PLAYSTATION. Sviluppato da Fox Interactive, ***Alien Resurrection*** è uno sparatutto alla ***Doom*** previsto per settembre. La versione elettronica riproporrà i momenti più emozionanti del film. Nei panni di Ripley, dovremmo fuggire da un'enorme astronave infestata di viscidi alieni contanto sull'unico appoggio di Father, il computer di bordo. Restate sintonizzati per ulteriori informazioni...

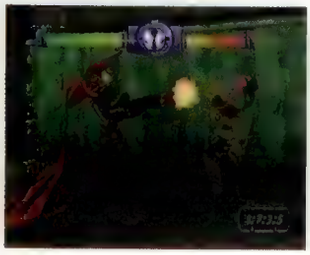




Spawn: The Eternal

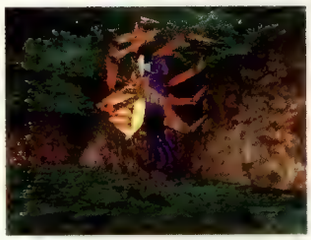
TRATTO DALL'OMONIMO FUMETTO DI MCFARLANE, THE SPAWN ***HA RECENTEMENTE GODUTO DI UNA TRASPOSIZIONE CINEMATOGRAFICA*** (sulla cui qualità preferiamo non pronunciarci: molto meglio la serie animata trasmessa da Telepiù) e non sorprende che Sony ne abbia ricavato anche un'avventura tridimensionale per PlayStation. Previsto in versione PAL per il 24 di aprile (quella NTSC è già disponibile da un paio di mesi), ***Spawn: The Eternal*** ci permette di indossare la calzamaglia di un super eroe senza macchia e senza paura, e intraprendere una lotta senza quartiere contro le forze del male. A metà tra ***Tomb Raider*** e ***Tekken***, ***Spawn*** propone scenari interamente tridimensionali, dozzine di avversari e boss di fine livello. Il gioco alterna fase di esplorazione a combattimenti uno-contro-uno. L'accoglienza negli Stati Uniti è stata tiepida. Vedremo se in Europa le cose andranno meglio...

GRAFICAMENTE PARLANDO, SPAWN NON SEMBRA NIENTE DI ECCEZIONALE.

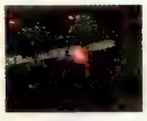


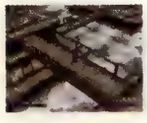
SPAWN PRENDE A CALCI UN TARPANO NELLA SEZIONE ALLA TEKKEN.

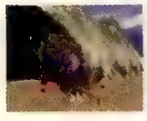
Ninja



LO AVRETE GIÀ CAPITO: NINJA È STATO POSTICIPATO PER L'ENNESIMA VOLTA. Per evitare la debacle di ***Figting Force***, Core Design ha preferito prendersi un paio di mesi per sistemare le cose. L'*action* tridimensionale ambientato nel Giappone dei samurai non arriverà nei negozi prima di settembre. *Too bad*. Intanto date un'occhiata a queste immagini inedite...

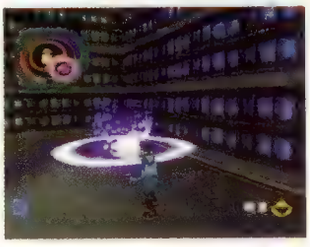






Reboot

SOTTOTITOLATO COUNTDOWN TO CHAOS, REBOOT È LA VERSIONE VIDEOLUDICA DELL'OMONIMA SERIE ANIMATA TELEVISIVA TRANSALPINA. Di cosa si tratta? Semplice, Bob un omino tutto poligoni e muscoli deve riempire di mazzate un manipolo di mostri meccanici all'interno di ventuno scenari tridimensionali. A cavallo di un hoverdeck a reazione nucleare, dovremo vedercela con una caterva di robot laidissimi, fino all oscontro finale con il cattivissimo Megabyte. Atteso per marzo, ***Reboot*** è stato posticipato ad aprile perché il metodo di controllo fa acqua da tutte le parti...



A METÀ TRA 720° E RITORNO AL FUTURO 2...

REBOOT: *È ABBASTANZA BIZZARRO PER I VSOTRI GUSTI?*

Tomb Raider: il Film

È UFFICIALE, CICCI BELLI: CI SARÀ IL FILM DI **TOMB RAIDER.** Eidos ha infatti ceduto i diritti per una trasposizione cinematografica del popolare videogioco a Paramount Pictures. Del progetto si occuperanno Lawrence Gordon e Lloyd Levin, i produttore di *Boogie Nights, Predator 2, Trappola di Cristallo* e *48 Ore*. Il film arriverà sugli schermi solo nel 1999, quindi non è il caso di trattenere il fiato fino all'uscita...

Tekken 3: Final update

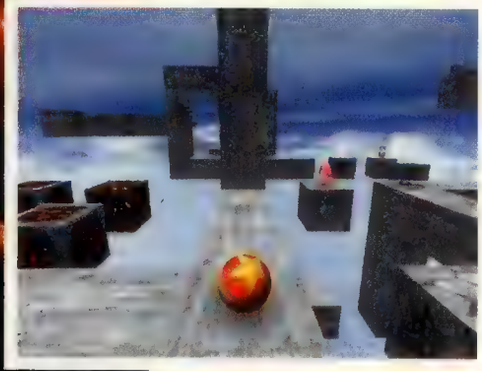
A POCHI GIORNI DALLA PUBBLICAZIONE DEL PICCHIADURO PIÙ ATTESO DELL'ANNO, TEKKEN 3, SUPER PLAYSTATION CONSOLE VI AGGIORNA SUGLI ULTIMI SVILUPPI...

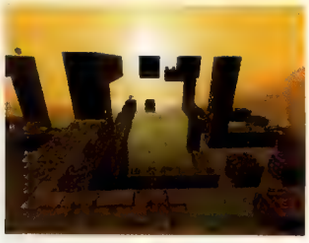
1. La versione casalinga sfrutta l'alta risoluzione di PlayStation e un *frame rate* piuttosto convincente (30 *fps*), sebbene inferiore a quello di giochi come ***Dead or Alive*** (60 fps).
2. Rispetto al *coin-op*, i fondali sono interamente bidimensionali e privi di effetti di parallasse.
3. I personaggi appaiono molto simili alle controparti da sala, sebbene meno definiti e meno "spessi". Per fare un confronto diretto, i combattenti di ***Dead or Alive*** sembrano generalmente più definiti rispetto a quelli di ***Tekken 3***. La versione da casa utilizza il 25% di poligoni in meno del *coin-op*. Molti particolari – come le animazioni individuali delle dita dei combattenti – sono andate perse nella trasposizione su PlayStation. Le *texture* sono convincenti, anche se non all'altezza del *coin-op*.
4. La perdita di qualità a livello di animazione – dovuta ai noti limiti di memoria della console – sembra meno grave del previsto. Le mosse più sacrificate sembrano essere quelle di Eddy, Paul e Xiaoyu. Il gioco appare fluido, ma se avete visto l'originale, noterete immediatamente la differenza.
5. La versione da casa include numerose modalità inedite. La più interessante è il cosiddetto *Force Mode*, una sorta di ***Final Fight*** basato sull'*engine* e sui personaggi di ***Tekken 3***. Il *Force Mode* – animato a trenta *frames* al secondo – consiste in quattro livelli a scorrimento orizzontale caratterizzati da un boss di fine livello ciascuno che va sconfitto per accedere al successivo. Appare prima del confronto finale con il boss di ***Tekken 3***. Eliminando gli scagnozzi della Mishima Syndicate in pochi secondi si ottengono punti preziosi. Come in ***Fighting Force***, il nostro personaggio verrà attaccato da più nemici contemporaneamente. Nella migliore tradizione dei picchiaduro a scorrimento non mancano *power-up*, bonus e sorprese di vario genere. Un gioco nel gioco. Altre modalità di gioco sono *Versus, Arcade, Force, Survival, Time Attack, Practice* e *Team Battle*.

6. Sono tre i personaggi segreti della versione da casa che si aggiungono ai diciotto lottatori "dichiarati": Gon e, si vocifera, il Dr Bosconovich, il vecchio salvato da Yoshimitsu alla fine di ***Tekken 2*** e infine Anna, la sorella di Nina. All'inizio del gioco sono immediatamente selezionabili dieci personaggi, mentre altri undici sono accessibili solo attraverso *cheat mode* oppure vincendo un certo numero di incontri.
7. ***Tekken 3*** sarà compatibile con il pad analogico vibrante Sony, il *Dual Shock*. Ogni volta che veniamo colpiti, il pad emette delle scosse di varia intensità. L'effetto è minimo, ma contribuisce a coinvolgere il giocatore. In Giappone verrà addirittura pubblicata una versione speciale di ***Tekken 3*** accompagnata dal *Dual Shock*, ma al momento di andare in stampa non è stato reso noto se verrà distribuita anche in Occidente.
8. ***Tekken 3*** vanta un'introduzione in *full motion video* di eccezionale qualità. La qualità delle introduzioni supera largamente quelle di ***Tekken 1*** e ***2***. Date un'occhiata alle foto...

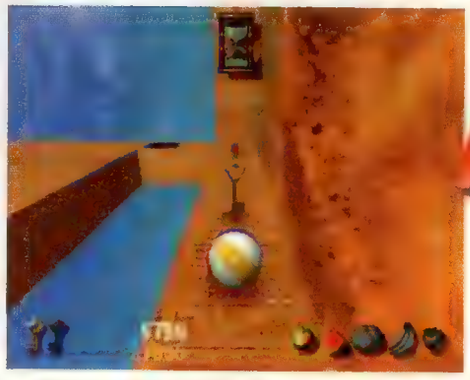
9. Namco of Japan ha introdotto sul mercato un pad a quattro tasti appositamente designato per la versione da casa di ***Tekken 3***. Si tratta di una edizione limitata a 30.000 esemplari. Come potete vedere nella foto, il joystick è caratterizzato da una manopola arrotondata presente nelle precedenti versioni. La pulsantiera è robusta e i quattro tasti corrispondono alle corrispondenti mosse del gioco. Purtroppo lo *stick* non possiede alcun meccanismo di *feedback*, per tanto se volete provare quel genere di sensazioni vi conviene orientarvi sul *Dual Shock*. Il joystick Namco verrà venduto a meno di quattromila yen, circa sessantamila lire e include una serie di adesivi dei personaggi del gioco.
10. ***Tekken 3*** sarà presentato al *Tokyo Game Show*, pubblicato il 26 marzo in Giappone, il 30 aprile negli Stati Uniti ma non arriverà in Europa prima dell'autunno. Del '98, s'intende... Potrete leggere una colossale recensione di Tekken 3 sul prossimo numero di SPC.

Kula World



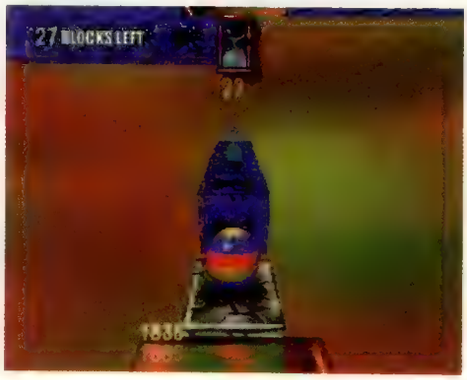


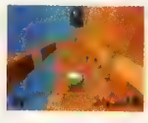
Non preoccupatevi, *Kula World* non ha nulla a che vedere con la band inglese dei Kula Shaker: nel nuovo titolo Sony infatti non dovrete vestire i panni della leader di questa popolare band, bensì controllare un tipico pallone da spiaggia (quelli grossi, a spicchi colorati), attraverso una serie di arene tridimensionali, cercando di scovare chiavi, monete e altri oggetti. Il vostro compito, ovviamente, è quello di trovare l'uscita del labirinto per giungere al livello successivo. L'impresa sarà resa più complessa da una lunga serie di contrattempi che i programmatori hanno deciso di inserire in ogni arena; oltre ad avere un tempo limite, che con il progredire degli *stage* diventa sempre minore e consente quindi un numero veramente limitato di errori, è presente anche tutta una serie di ostacoli ambientali (blocchi invisibili o che spariscono dopo esserci passati sopra, giusto per fare un paio di esempi), che rendono più arduo raggiungere alcune zone. Sono poi presenti, nella migliore tradizione del genere, alcuni *power-up* (in questo caso sotto forma di monete) che servono ad incrementare il punteggio, oltre a chiavi che ricoprono un ruolo discretamente importante nel corso del gioco; solo possedendole è infatti possibile terminare ogni livello. ***Kula World*** è senza dubbio un titolo interessante che, pur utilizzando come idea base un *concept* già visto in altri titoli, può contare su una struttura di gioco che, almeno da quanto abbiamo potuto vedere nella *demo* arrivata in redazione, è in grado di garantire una discreta dose di divertimento; rispetto ad altri *puzzle game* infatti, per ottenere buoni risultati è necessario pensare velocemente e agire con altrettanta rapidità. Dal punto di vista tecnico dobbiamo sottolineare che, pur non sfruttando al massimo le potenzialità della console Sony, ***Kula World*** può comunque contare su una realizzazione di fattura più che discreta: i labirinti tridimensionali sono colorati e ben strutturati e la possibilità di cambiare la visuale, adattandola alla posizione della sfera, permette di avere sempre ben presente quanto sta accadendo nel labirinto. Gli effetti sonori e le musiche, infine, non si distaccano particolarmente dai classici del genere e già dopo poche partite possono risultare abbastanza insopportabili. Peccato solo che i programmatori non abbiano deciso, per il momento, di inserire un'opzione che consenta a due giocatori di sfidarsi; poteva essere interessante scontrarsi e sfidarsi all'interno di un labirinto tridimensionale, alla ricerca dell'uscita, o magari di qualche oggetto. ***Kula World*** rimane comunque un prodotto interessante che non mancherà di interessare tutti gli appassionati del genere.

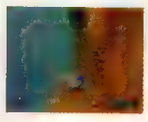


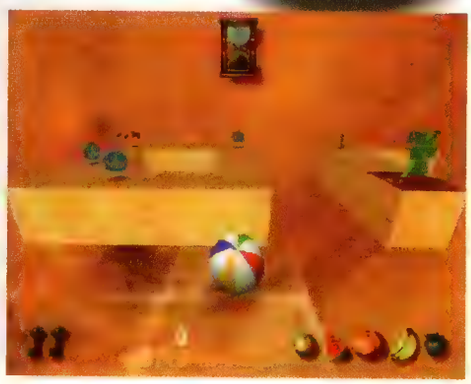
PRENDETE QUESTA CHIAVE E DIRIGETEVI POI VERSO L'USCITA. CI SIETE QUASI RIUSCITI...

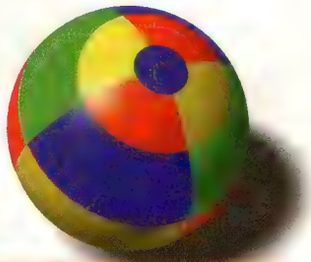
ALCUNI BLOCCHI CROLLANO DOPO ESSERE-STATI ATTRAVERSATI.











Titolo : KULA WORLD
Casa : SCEE
Uscita : MAGGIO
N° Giocatori : 1
Genere : PUZZLE GAME

L'incubo peggiore della tua vita è tornato. Sarebbe un peccato non capirci una parola.

RESIDENT EVIL 2

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

A Raccoon City è dura rimanere vivi.
Non ridurre a zero le tue scarse possibilità di sopravvivenza scegliendo una copia d'importazione o addirittura pirata di Resident Evil 2 ancora in inglese.
Non rinunciare a esplorare ogni angolo del tuo incubo preferito solo perché ti è sfuggito un indizio di vitale importanza.
L'edizione italiana di Resident Evil 2 ti garantirà tutto l'orrore che stai aspettando senza la paura di sorprese sgradite e con il servizio di assistenza Virgin Interactive a tua disposizione.
Perché l'unico vero incubo sia quello di Raccoon City.

Virgin INTERACTIVE

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

PlayStation

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

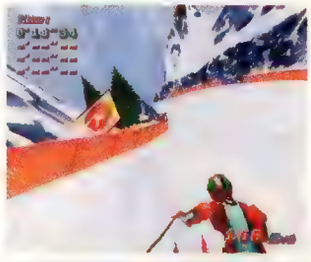
Snow Racer

Torniamo a dare un'occhiata all'attesissima simulazione di sci e snowboard di Ocean, prevista per aprile in Europa. Dopo la delusione di *Chill* (Eidos) e *Nagano Winter Olympics* (Konami), i fanatici degli sport invernali guardano ora a *Snow Racer* come all'equivalente casalingo dell'insuperabile *Alpine Racer* di Namco.

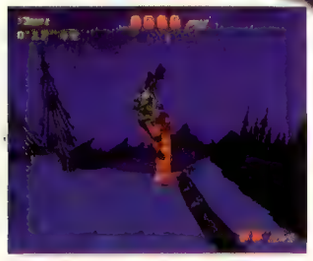
Al pari di *Cool Boarders 2*, *Snow Racer* si propone di resistituire in forma elettronica l'ebbrezza e la velocità di una gara di sci e snowboard. Al fine di accrescere il livello di realismo riproduttivo, Ocean ha richiesto la consulenza del migliore *boarder* francese (l'ottavo al mondo secondo la classifica più aggiornata). Il risultato è una simulazione fedele che darà filo da torcere al recente *hit* targato UEP System/Sony. *Snow Racer* offre diciotto differenti tracciati e due modalità di gioco: slalom gigante e gara di velocità. È possibile customizzare ogni dettaglio della simulazione, compresa la lunghezza degli sci, il tipo di tavola e persino il colore del giaccone degli sportivi virtuali. La *beta* testata negli uffici parigini di

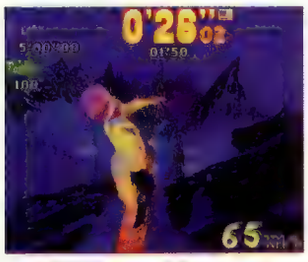
Titolo : SNOW RACER
Casa : OCEAN
Uscita : APRILE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

AFFERRATE LA TAVOLA ED ESEGUITE UN'ACROBAZIA!



LE NUMEROSE VISUALI SELEZIONABILI ACCRESCONO IL LIVELLO DI COINVOLGIMENTO DEL GIOCO.





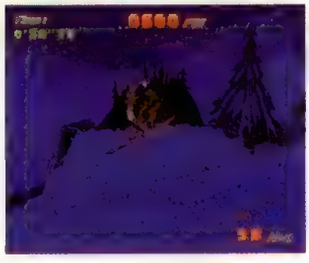
La velocità degli sciatori è veramente pazzesca: gli omini riescono a toccare le duecentocinquanta miglia orarie in discesa verticale e con il vento a favore.

Ocean ci ha positivamente impressionati. *Snow Racer* presenta piste interminabili, curvoni da affrontare con prudenza e salti spettacolari. I movimenti degli sciatori e dei *boarders* appaiono realistici e convincenti. Le animazioni si susseguono a trenta *frames* al secondo. Le occasionali cadute sono drammatiche: gli omini si spatasciano a folle velocità, perdono gli sci e restano agonizzanti sulla pista (se avete seguito le gare di sci alle recenti Olimpiadi invernali nipponiche sapete cosa aspettarvi). Permane qualche dubbio a livello di giocabilità: il tempo di risposta dei nostri alter ego elettronici è a nostro avviso fin troppo ridotto, ma Ocean ha assicurato che nella versione finale il difetto sarà eliminato (aspettiamo e vediamo...). Sul fronte grafico, *Snow Racer* dà la birra a tutti i concorrenti, compreso *Cool Boarders 2*: gli scenari appaiono piuttosto definiti e non si verificano i soliti effetti di *pop-up* o sgradevoli perdite di poligoni. È possibile gareggiare anche di notte e non mancano occasionali nevicate. Al termine di ogni gara potremo rivivere le fasi salienti grazie ad un efficace replay personalizzabile.

Quella curva è davvero stretta: rallentate o sono cacchi...

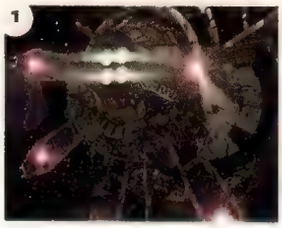
Tenete premuto il pulsante di salto...

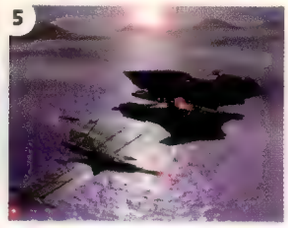
...ora lasciatelo andare ed effettuate una combo.



Non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation**

Console per la recensione completa di *Snow Racer*.



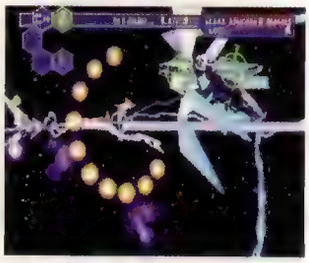
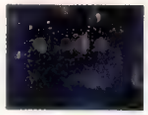


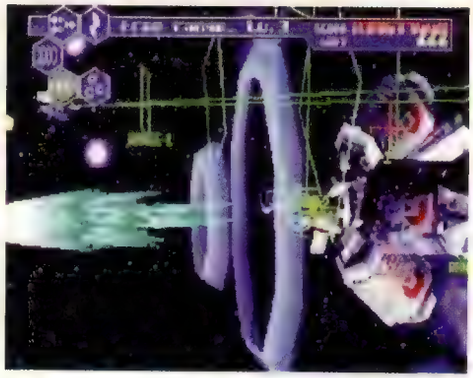
Thunderforce V

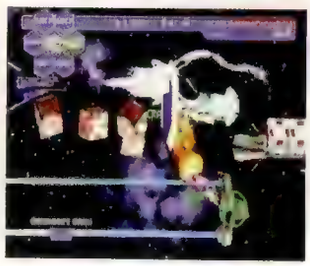
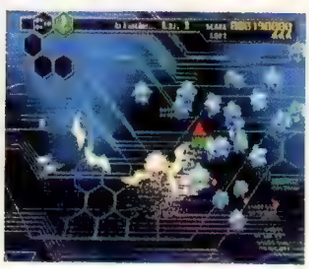
Perfect System

Colpo di scena! Il paradigma degli sparatutto console arriva su Sony PlayStation! Ebbene sì, Tecnosoft ha ufficialmente annunciato la pubblicazione di *Thunderforce V PS* (dove *PS* sta per *Perfect System*). Sparatutto orizzontale di eccezionale fattura, *Thunderforce V* è apparso su Saturn sei mesi fa. Atteso per oltre quattro anni, lo sparacchino ha ridefinito l'intero genere degli *shoot'em up* Sega e l'obiettivo di Tecnosoft è quello di bissare il successo anche su PlayStation. La meccanica di gioco è semplicissima: il giocatore pilota un'agile navicella, denominata Gauntlet, blastando allegramente tutto quello che si para dinanzi. Il *gameplay* è rimasto immutato rispetto alle precedenti incarnazioni per Sega MegaDrive. Al pari dell'originale, anche *Thunderforce V PS* miscela grafica poligonale e bitmap, anche se il gioco resta bidimensionale - le inquadrature variabili hanno solo una funzione estetica. Fedele alla tradizione, lo sparatutto offre boss giganteschi di fine e di metà livello, ondate di navicelle armate fino ai denti e una colonna sonora rockeggiante di quelle che non si dimenticano. Le caratteristiche più eclatanti di *Thunderforce V PS* sono rappresentate da tre elementi. Il primo è l'inedito sistema di armamento della navicella: delle cinque tipologie di armi (colpo singolo, colpi gemelli, ondate, missili teleguidati e missili a ricerca) un paio sono già disponibili sin dall'inizio, mentre le altre possono essere attivate raccogliendo delle icone. Le singole armi sono indicate sotto forma di icona sulla parte superiore dello schermo (è persino possibile configurare il tipo di rappresentazione!). Raccogliendo dei globuli energetici colorati detti *"craw"*, possiamo upgradare le nostre armi. Il *craw* funge anche da scudo: ruota intorno al Gauntlet e assorbe in una certa misura i colpi nemici come i pod rotanti di *R-Type*. E al pari del leggenda-

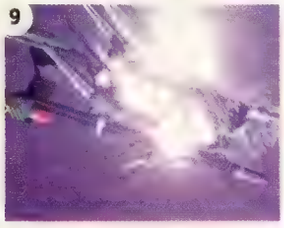
La cosmesi è semplicemente splendida in ogni aspetto. Gli sviluppatori hanno utilizzato ogni tecnica grafica possibile ed immaginabile, anche l'acquerello.

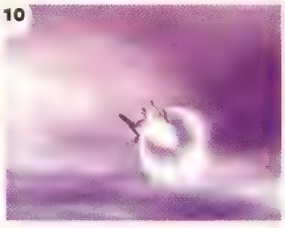





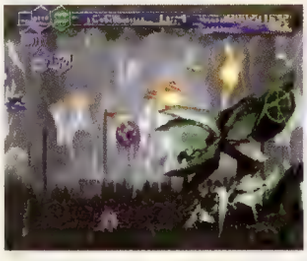



Titolo	ThunderForce V PS
Casa	Tecnosoft
Uscita	Maggio
N° Giocatori	1
Genere	Sparatutto

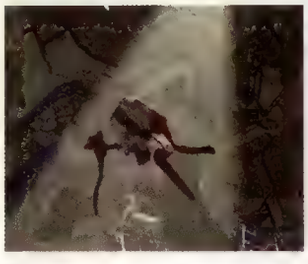


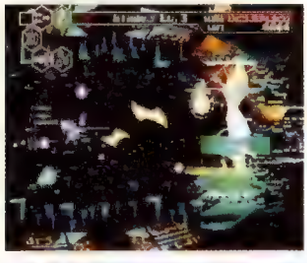


rio *shoot'em up* Irem (apparso anche su PlayStation in forma di *collection*, vedi SPC #46), in ***Thunderforce V PS*** è possibile sparare un super colpo concentrando l'energia distruttiva dei singoli *upgrade* raccolti. Un secondo elemento che distingue l'ultima fatica Tecnosoft dalla maggior parte degli altri sparatutto in commercio è il sistema di puntamento automatico ("*Free Way*") che possiede tre differenti gradi di targettazione e permette di sviluppare una potenza di fuoco notevole su bersagli collocati a una breve distanza. Infine, il gioco include un originale sistema di punteggi che premia la rapidità del giocatore nell'eliminare gli avversari: blastando i tarpani tempestivamente si ottiene un elevato coefficiente di moltiplicazione dei punti.

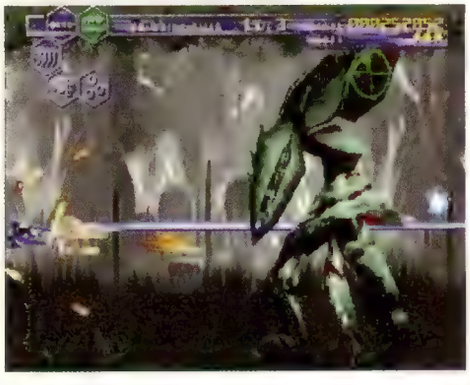


La spettacolarità di alcuni dei boss di fine livello non ha eguali nella produzione ludica su console, qualunque cosa voglia dire.





Dopo aver emesso il super-colpo di erretaipiana memoria, l'armamento di indebolisce di colpo e si ricarica con frustrante lentezza...

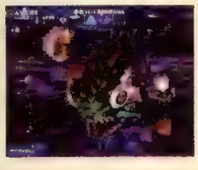


La Forza del Tuono

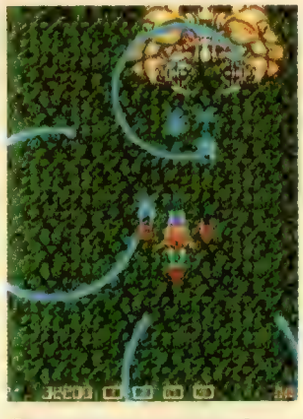
Ma *ThunderForce V PS* non è una mera conversione dell'originale per Saturn. Il gioco include una serie di innovazioni interessanti, quali: nuove modalità di gioco, nuove introduzioni e filmati in computer grafica e nuove navicelle. Per quanto concerne le prime, segnaliamo il *time attack mode* (il giocatore deve sconfiggere i boss di fine livello nel minor tempo possibile) e il *Thunder Force database*, che contiene tutte le informazioni sulla serie. C'è una gabola, comunque: le modalità extra non sono accessibili prima di aver completato il gioco. Tre i livelli di difficoltà e completo supporto del pad analogico *Dual Shock*. Ulteriori informazioni sui prossimi numeri di Super PlayStation Console.

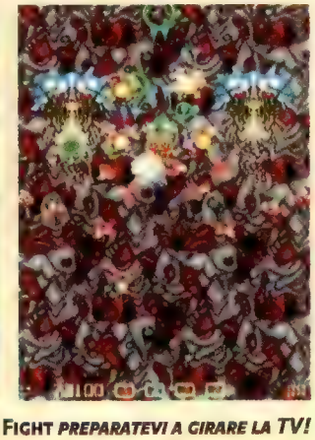
PROSSIMAMENTE SU PLAYSTATION

Dopo il successo di ***Einhander***, l'intero settore degli sparatutto è in fermento. Oltre a ***Thunderforce V Perfect System***, sono infatti in arrivo nuovi *shoot'em up* sviluppati da case come Taito, Irem e Xing. La prima pubblicherà il prossimo due aprile ***G-Darius***, l'ultima incarnazione in ordine di tempo di una serie cominciata su sistemi ludici a otto bit. Il titolo è basato su un *engine* tridimensionale simile a quello di ***RayStorm***, a tutt'oggi uno dei migliori sparatutto mai apparsi su PlayStation. Inquadrature variabili, boss di fine livello di dimensioni mostruose come Queen Fossil, Dimension Diver, Eclipse Eye e Death Wings sono pronti a tostare la nostra umile navicella. Come segnalato sul numero scorso, il giocatore ha comunque la possibilità di "agganciare" allo scafo del proprio mezzo i caccia nemici e usarli come armi aggiuntive. Potrete leggere la recensione di ***G-Darius*** sul prossimo numero di SPC. Irem si appresta invece a commercializzare ***R-Type Delta***, un nuovo capitolo di una saga popolarissima alla fine degli anni '80. Graficamente parlando, ***R-Type Delta*** assomiglia moltissimo ad ***Einhander***. Previsto per la fine dell'anno, ***R-Type Delta*** offre differenti navicelli, livelli terrestri e sottomarini e una barra superenergetica modellata su quella d***i R-Type II***. Come in ***Einhander*** e ***Thunderforce V***, anche qui i boss sono costituiti interamente da poligoni. Per un'anteprima completa del gioco, restate sintonizzati su queste pagine... L'ultima proposta arriva da Xing Entertainment: ***Image Fight & X-Multiply Arcade Gears***. Si tratta di una collezione di sparatutto classici che include ***Image Fight*** (datato 1988 e sviluppato dallo stesso team di ***R-Type***) nonché ***X-Multiply***, uno sparatutto che si svolge all'interno del corpo umano (no, dimenticate quella porcheria di ***Microcosm***...). L'uscita della raccolta è prevista per la fine di marzo in Giappone. Ovviamente, nessuno di questi titoli verrà distribuito ufficialmente in Occidente...

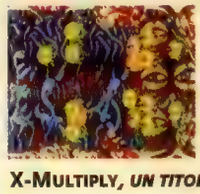


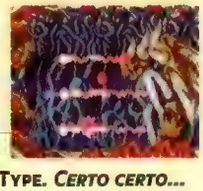
G-Darius, *l'ultima follia di quei pazzoidi di Taito...*





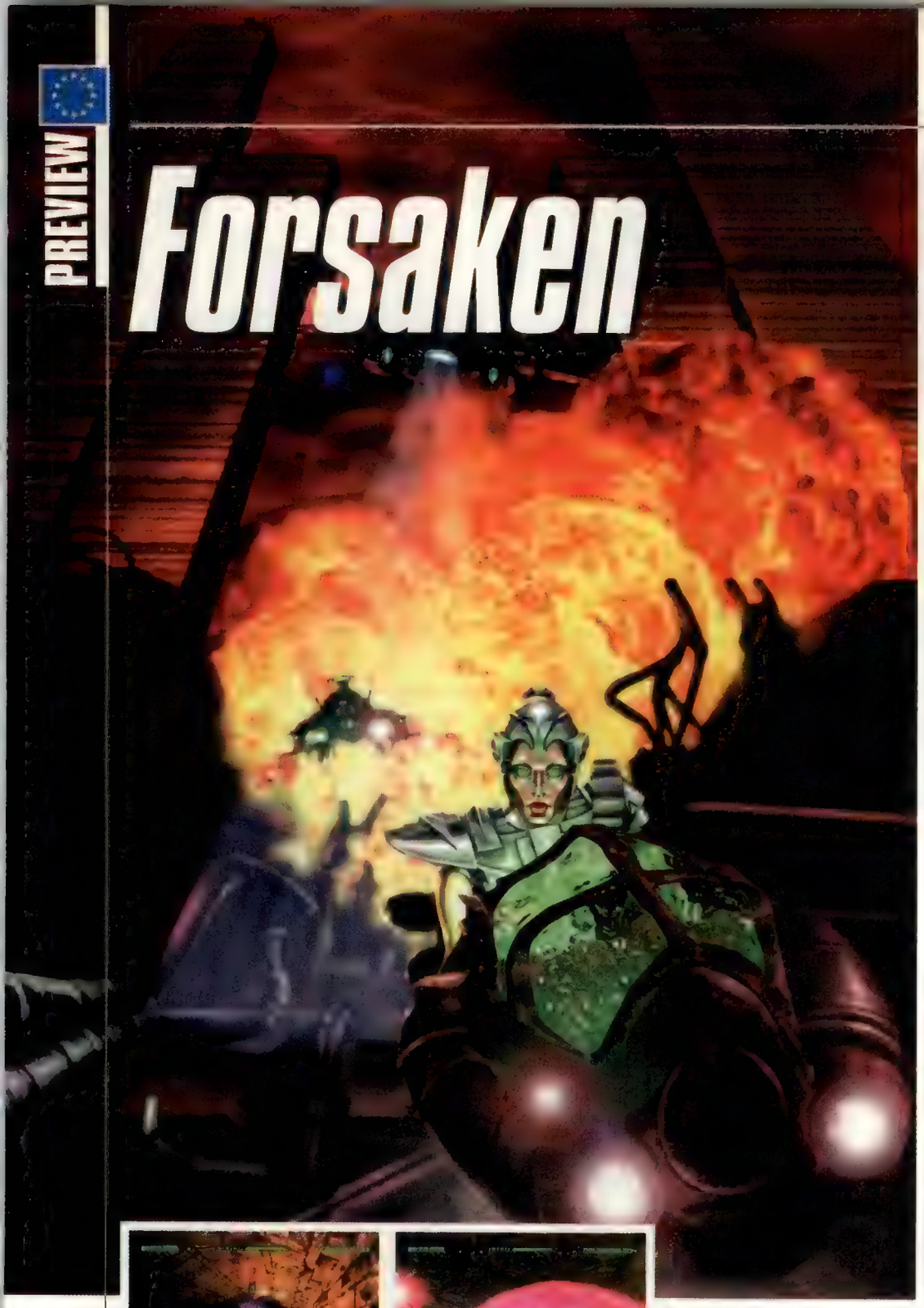
Per gustarvi al massimo* Image Fight *preparatevi a girare la TV!

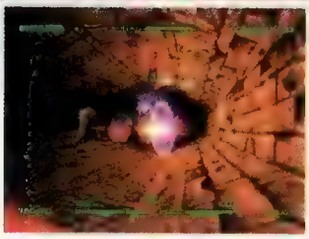


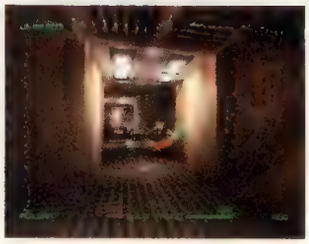


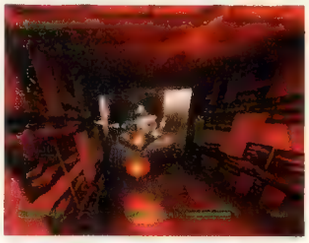
X-Multiply, *un titolo molto diverso da* **R-Type**. *Certo certo...*

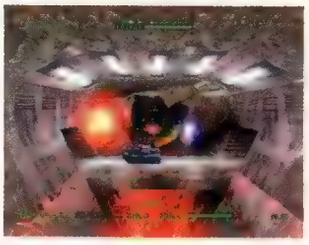
Forsaken

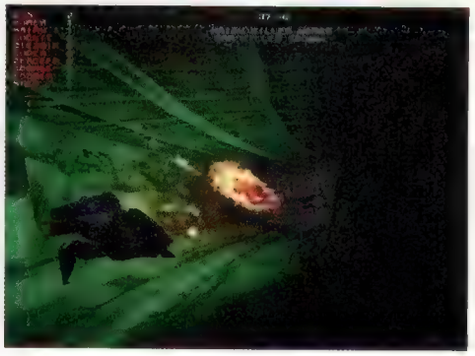










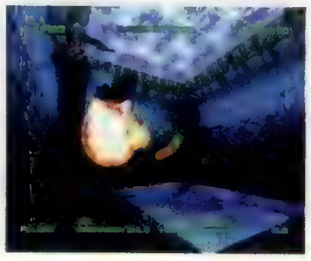


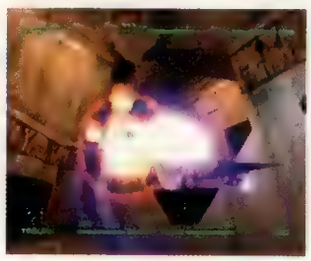
Lo stile grafico delle varie ambientazioni varia considerevolmente da una sezione all'altra. Man mano che si prosegue, l'elemento strategico assume un ruolo sempre più importante, anche se la componente arcade resta dominante.

Non mi prendi, non mi prendi. Ooops... Strataboooomm!

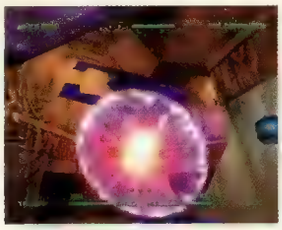
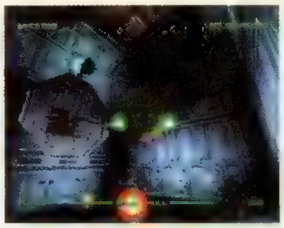
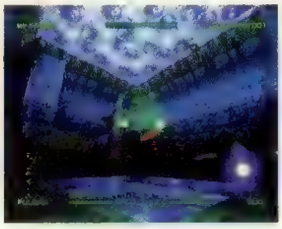
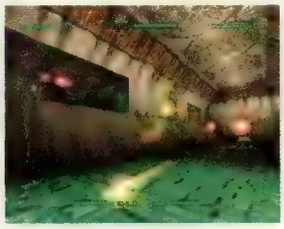
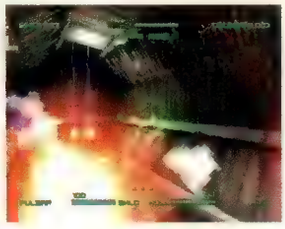
Adoveroso aggiornamento sullo sparacchino europeo più discusso degli ultimi mesi...

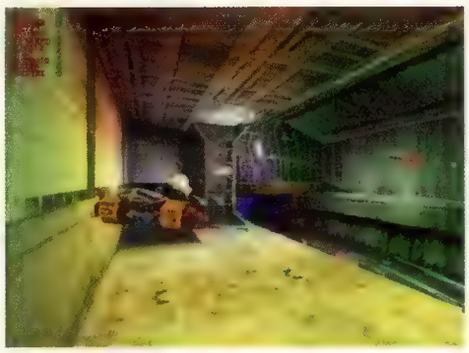
Dopo aver accumulato oltre un semestre di ritardo sull'uscita, *Forsaken* è ufficialmente entrato nella fase finale di sviluppo. Per chi non ne avesse mai sentito parlare, diciamo subito che ***Forsaken*** è il frutto della collaborazione tra Acclaim e Probe, etichetta inglese di Crydon responsabile della versione PlayStation di *Die Hard Trilogy*. Il gioco propone un incredibile mix di azione e strategia, grafica dettagliata, azione intensa e scenari futuristici. Pensate a *"WipEout 2097 che incontra Tunnel B1 che incontra Descent"*: il risultato finale non si avvicina, se non vagamente, a *Forsaken*. La trama è stereotipata al punto giusto: l'azione

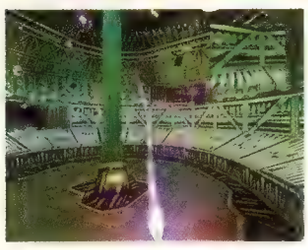




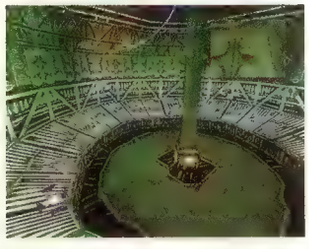
Titolo : **Forsaken**
Casa : **Acclaim**
Uscita : **Giugno**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

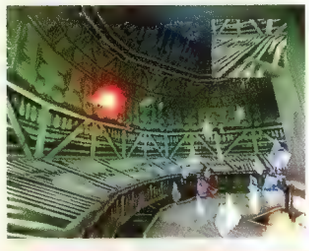








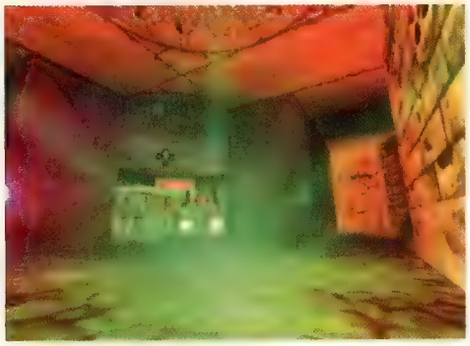


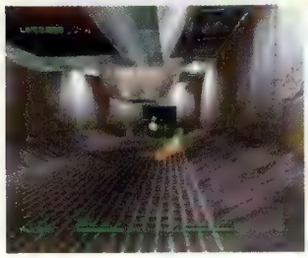
Questi corridoi sembrano ricalcati da* Tunnel B1*: ma chi è il dannato architetto?

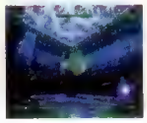




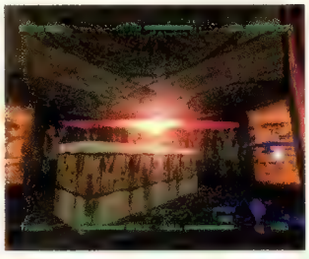
Checkate gli spendidi effetti di illuminazione di* Forsaken *e poi vi sentirete meglio.

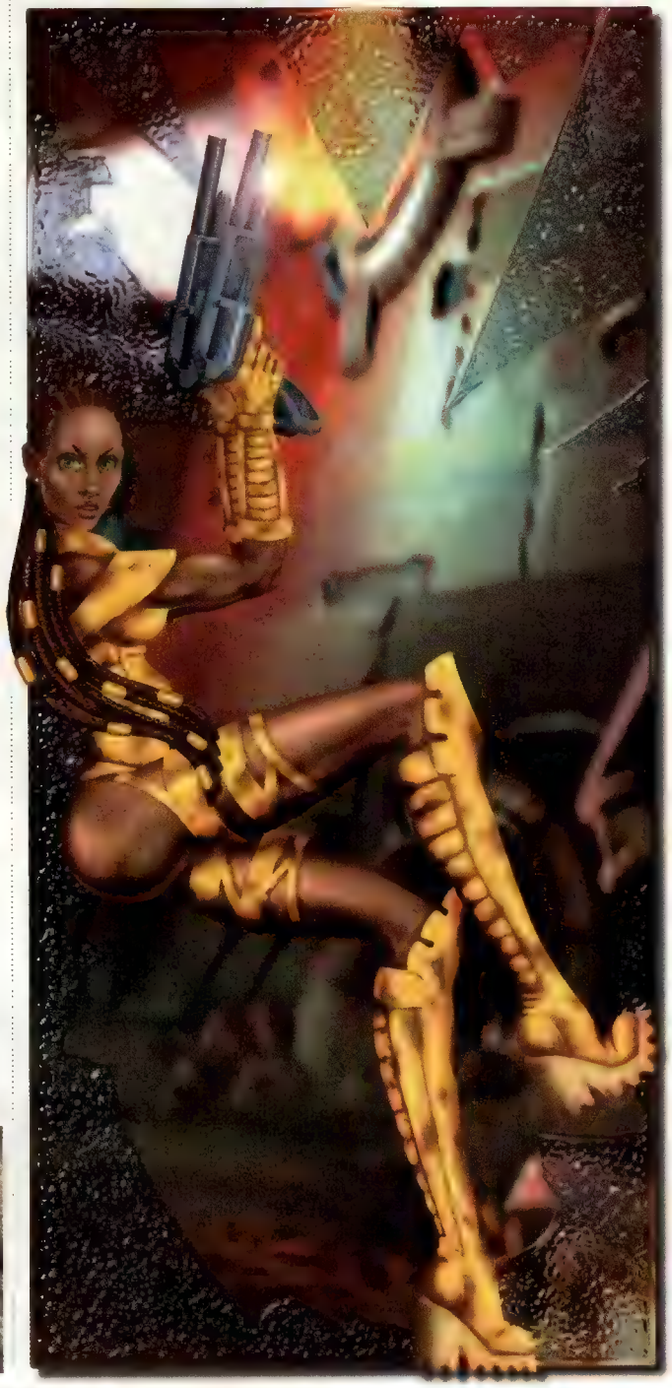


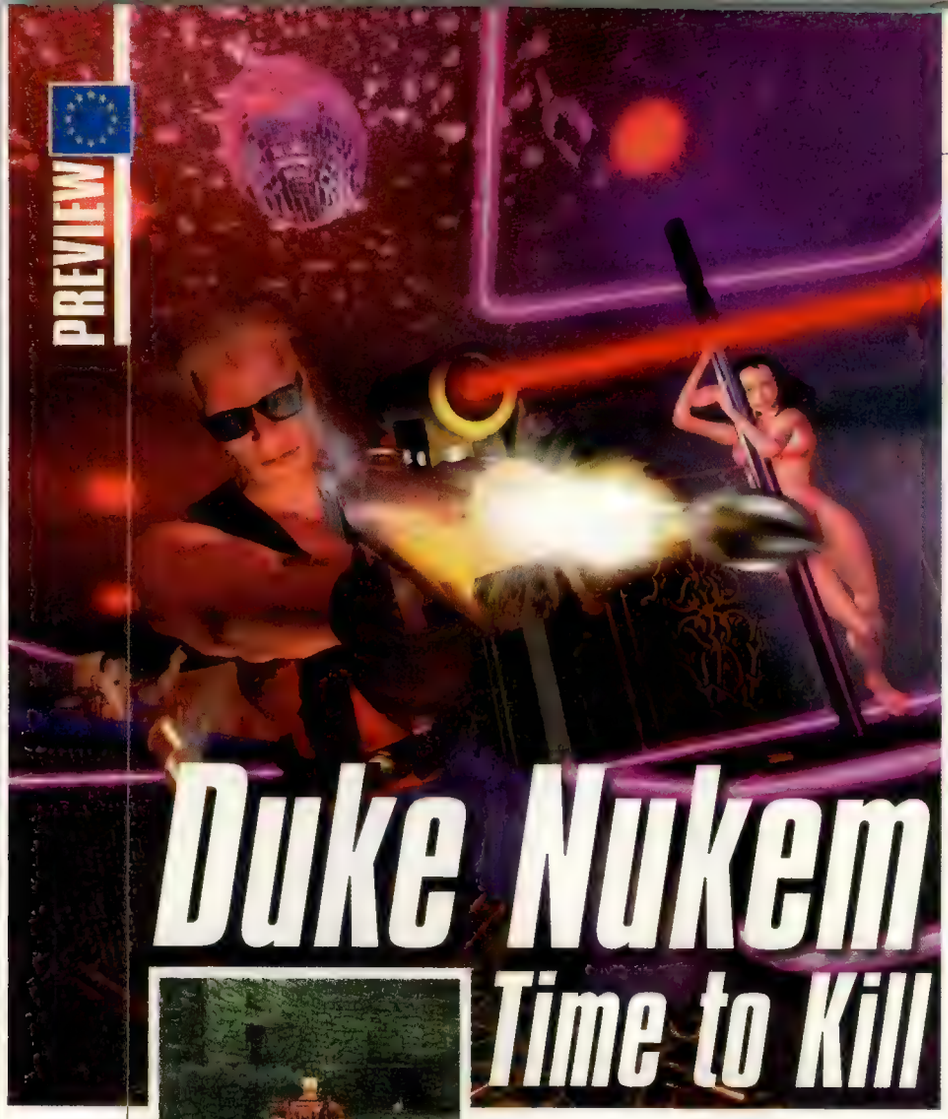




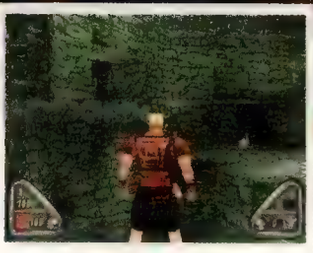
si svolge in un apocalittico ventunesimo secolo (il ventunesimo secolo è per definizione apocalittico). Nel 2113, il governo terrestre dà il via alla sperimentazione di una nuova, potentissima forma di energia nucleare. Com'era lecito attendersi, le cose non vanno per il verso giusto e l'esplosione dell'enorme generatore ha conseguenze catastrofiche per l'intero pianeta. Le radiazioni, le piogge acide e l'inquinamento del suolo spingono i superstiti a ritirarsi nelle profondità della Terra. Ma nel sottosuolo, le tradizionali gerarchie di potere vengono meno e i disordini rendono impossibile qualsiasi forma di convivenza. Si formano ben presto bande di mercenari motorizzati che fanno il bello e il cattivo tempo nei cunicoli sotterranei, in barba alle più elementari norme etiche. Il giocatore veste i panni di un cacciatore di taglie e a bordo di un potentissimo *hoverkbike* dovrà distruggere tutti i teppisti che cercheranno di fermarlo. Tecnicamente parlando, ***Forsaken*** sembra in grado di dare la birra a tutti i prodotti similari apparsi su PlayStation. Il sofisticato *engine* del gioco, sviluppato *ex novo* da Probe, è indubbiamente uno dei punti di forza del gioco. Le moto da combattimento si danno la caccia a velocità assurde e quando urtano ostacoli di una certa stazza, esplodono in un tripudio di fiamme. Le animazioni sono generalmente fluide e convincenti: il tutto si muove a trenta *frames* al secondo. Come in ***WipEout***, sono disponibili svariati team di mercenari dal look decisamente convincente. Ogni centauro ha a disposizione qualcosa come 25 armi – tra cui missili a ricerca di calore, mine, cannoni laser – per tostare i rivali. A Non mancano, ovviamente, un fottio di *power-up* disseminati nei quindici livelli dichiarati. ***Forsaken*** include un'opzione di gioco simultaneo a due attraverso *split-screen* in otto arene dedicate.







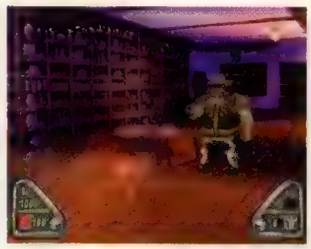
Duke Nukem
Time to Kill

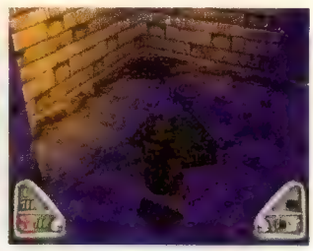


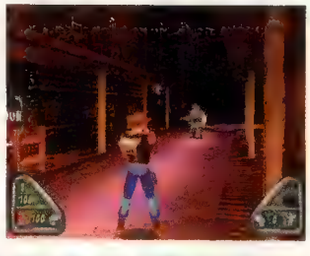
Hail to the king, baby! Ebbene sì, cicci belli. Duke Nukem, il personaggio dei videogiochi più sgarrupato e bastardo torna sugli schermi in una nuova e violentissima avventura. Lo sparatutto in soggettiva politicamente scorretto ha subito un *lifting* poderoso e nella sua nuova incarnazione ha perso addirittura la classica visuale "alla *Doom*". Già, GT Interactive si allinea alla filosofia della terza persona ripresa in figura intera (*Tomb Raider* ha fatto scuola) e buonanotte al secchio. Gli estimatori del genere staranno già gridando allo scandalo, noi ci limitiamo a prendere atto che il Duca dovrà combattere contro orde di alieni maialosi (avete presente *Space Truckers*?) in scenari realisticamente definiti. A differenza del primo episodio, *Total Meltdown*, il nuovo capitolo della serie si svolge nel passato: gli invasori dall'oltrespazio hanno scoperto la tecnica per viaggiare a ritroso nel tempo. Ma Duke non è un baluba e li combatterà in ogni epoca storica. Ecco allora che ci ritroveremo coinvolti in schermaglie nel vecchio West, nell'Europa tardo ottocentesca della Rivoluzione Industriale, nell'Antica Roma e nel medioevo. ***Duke Nukem: Time to Kill*** è costituito da quattro aree temporali principali suddivise in svariati scenari. Nella sezione urbana, *Modern Times*, saremo coinvolti in combattimenti per le strade, nella metropolitana, nelle fogne, nei negozi. Per spazzare via la feccia aliena, Duke avrà a disposizione un poderoso fucile a retrocarica, una rivoltella calibro .35, lancia missili e granate. A Roma ci muoveremo tra templi, saune, arene e labirinti, mentre nel Vecchio West (1830 circa), dovremo liberare fortini, saloon, vecchie miniere e barbieri dalla malsana presenza di viscidi alieni. Tra le armi che potremo raccogliere nel livello del Far West segnaliamo fucili Winchester, dinamite e revolver Gatling. Infine, nello scenario medioevale, Duke dovrà vedersela con un manipolo di creature mostruose asserragliate in antichi cattedrali, catacombe, fortezze gotiche etc. Dalle prime indicazioni sembra che i quattro scenari principali siano particolarmente estesi. Tecnicamente parlando, ***Duke Nukem: Time To Kill*** incorpora un *engine* tridimensionale completamente rinnovato rispetto al precedente. I programmatori hanno utilizzato una risoluzione di 512 pixel per 240, il che conferisce al gioco un look davvero mitico. Resta comunque da vedere se l'elevata definizione grafica possa ridurre il *frame rate* in situazioni particolarmente caotiche. Segnaliamo in chiusura che 3D Realms, gli sviluppatori di ***Duke Nukem***, hanno raggiunto un accordo con un'importante casa di produzione hollywoodiana per la produzione di un lungometraggio, di una serie animata e di un fumetto ispirato alle imprese del leggendario Duca. Il film per il grande schermo utilizzerà immagini digitali create da *Threshold Digital Research Lab* (TDRL) e debutterà nelle sale americane entro la fine del 1998. Come dire: hai giocato il videogioco? Ora ti becchi pure il film...

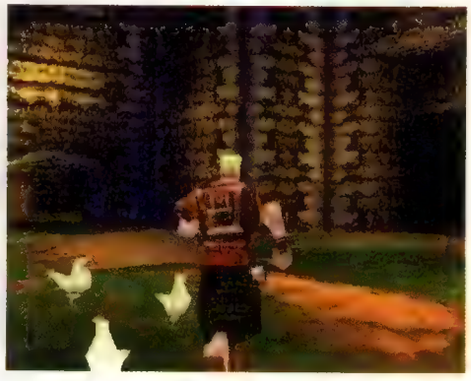
RITORNO AL PASSATO: OGNI PRETESTO È BUONO PER MACIULLARE GLI ALIENI...

GLI SCENARI SONO ESTESI E TOTALMENTE INTERATTIVI: I TRENI SI MUOVONO INDIPENDENTEMENTE DALLA NOSTRA VOLONTÀ, L'ACQUA DEI FIUMI SCORRE ALLEGRAMENTE E CAMMINANDO NELLE ENORMI CAVERNE SENTIREMO L'ECO DEI NOSTRI PASSI!









Titolo : DUKE N.: TIME TO KILL
Casa : GT INTERACTIVE
Uscita : GIUGNO
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ACTION REPLAY	L. 39.900	CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900	MOUSE SONY	L. 59.900
ARCADE STICK	L. 72.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L.125.900
CAVO LINK	L. 19.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L.119.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MODULATORE RF	L. 31.900		
CONTROLLER ALPS	L. 79.900				

TITOLI

ALIEN TRILOGY	L. 47.900	DOOM	L. 59.900	NBA LIVE '98	L. 84.900
APOCALYPSE	L. 89.900	DIE HARD TRILOGY	L. 49.900	NHL'98	L. 84.900
AUTO DESTRUCT	L. 84.900	DUKE NUKE'M 3D	L. 84.900	ODDWORLD	L. 84.900
BLODY ROAR	L. 84.900	EINHANDER JAP	L.139.900	PANDEMONIUM 2	L. 84.900
BROKEN HELIX	L. 84.900	EXTREME SNOW BREAK	L. 84.900	PAX CORPUS	L. 84.900
BUSHIDO BLADE	L. 84.900	FIFA '98	L. 89.900	PITFALL 3D	L. 89.900
BUST A MOVE 2	L. 47.900	FIGHTING FORCE	L. 84.900	POWERBOAT RACING	L. 89.900
BUST A MOVE 3	L. 69.900	FINAL FANTASY VII	L. 89.900	RASCAL	L. 89.900
CASTELVANIA	L. 84.900	GEX 3D PAL	L. 89.900	RED ALERT	L. 89.900
COLONY WARS	L. 84.900	GEX 3D USA	L.129.900	RIVEN	L. 89.900
CRASH BANDICOOT 2	L. 84.900	GRAN TURISMO	TEL.	RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	L. 84.900
CRITICAL DEPTH	L. 84.900	GRAND THEFT AUTO	L. 84.900	RESIDENT EVIL 2 PAL	L. 89.900
CROC	L. 89.900	ISS PRO	L. 84.900	RESIDENT EVIL 2 USA	L.139.900
DEATHTRAP DUNGEON	L. 89.900	MARVEL SUPER HEROES	L. 84.900	SENSIBLE SOCCER 2000	L. 84.900
DESTRUCTION DERBY 2	L. 49.900	MDK	L. 84.900	SOUL BLADE	L. 84.900
DIABLO	L. 89.900	METAL GEAR SOLID	TEL.	STREET FIGHTER EX	L. 84.900
		MICROMACHINES V3	L. 49.900	TEKKEN	L. 49.900
		NAGANO WINTER OLYMPIC	L. 89.900		

TEKKEN 2	L. 89.900	WARCRAFT 2	L. 84.900
TEKKEN 3 JAP	TEL.	WIPEOUT	L. 49.900
TEST DRIVE 4	L. 84.900	WIPEOUT 2097	L. 84.900
TIME CRISIS + PISTOLA	L.139.900		
TOCA TOURING CAR	L. 84.900		
TOMB RAIDER	L. 49.900		
TOMB RAIDER 2	L. 89.900		
TOTAL NBA '97	L. 84.900		
TRACK & FIELD	L. 49.900		
V-RALLY	L. 84.900		

Telefonate al nostro servizio ANTEPRIME e OFFERTE

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato

orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma ..... sistema .....

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE L. 9.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE L. 18.000

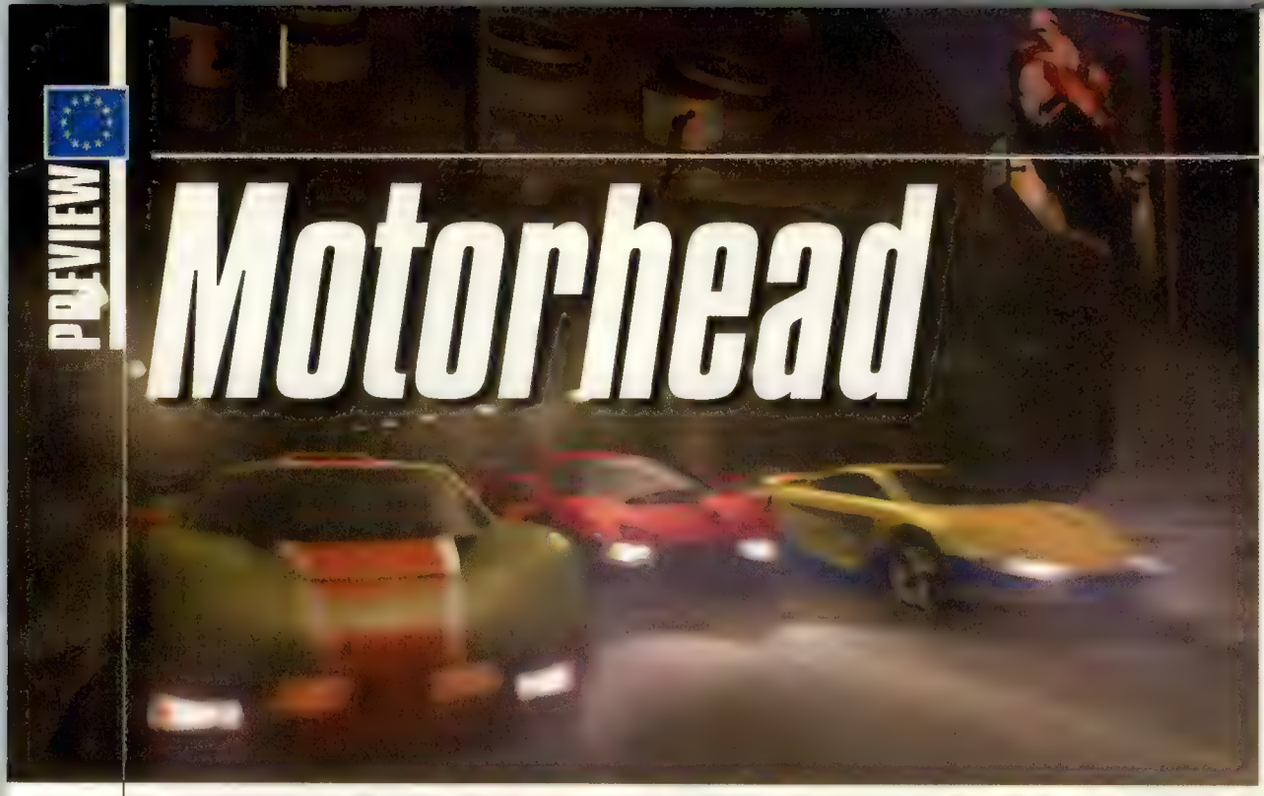
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

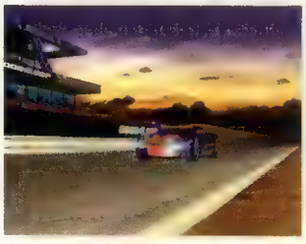
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

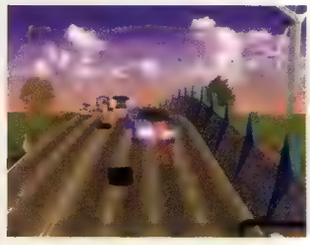
Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Motorhead







Fino a poco tempo fa i programmatori di mezzo mondo cercavano di realizzare giochi di guida con un elevato grado di realismo: l'uscita di *V-Rally*, *TOCA Touring Car Championship* e, soprattutto, *Gran Turismo* ha però smorzato le velleità simulative dei *coder* PlayStation, probabilmente non convinti di riuscire a eguagliare i risultati ottenuti dai tre capolavori sopraelencati.

Da qui la necessità di diversificare l'offerta, magari rispolverando per l'occasione il vecchio tema del gioco di guida ad ambientazione futuristica: è questo il caso di ***Motorhead***, nuovo titolo Gremlin sviluppato dal team svedese *Digital Illusion* (vedi box). ***Motorhead***, che non ha nessuna affinità con l'omonima band *heavy* americana, punta tutto sulla giocabilità immediata: niente settaggi, regolazioni, scampanatura delle ruote o fronzoli di alcun tipo. Prendete in mano il joypad, scegliete la macchina che preferite e correte, *that's it*: lo si potrebbe quasi definire come "*un Total Drivin' ambientato nel prossimo secolo*".

Tecnicamente ***Motorhead*** è senza dubbio un prodotto valido, ad ennesima dimostrazione del talento che contraddistingue molti programmatori europei. Interessante da questo punto di vista la possibilità di regolare il *frame rate* in base al numero di avversari presenti sui tracciati: nella *beta* da noi testata, ad esempio, era possibile variare il numero di concorrenti da tre (giocando a 50 *fps*) a sette (e in questo caso si scendeva a 25 *fps*). Se pensate che tre avversari siano davvero pochi... beh, ricredetevi: ***Motorhead*** è davvero impegnativo, anche perché, onestamente, le ambientazioni cupe spesso non favoriscono l'individuazione di ostacoli e per vincere dovrete faticare le proverbiali sette camicie.

Difetti? Un paio per il momento: il primo è il solito, stradannato, infame *bad clipping*, in alcune piste particolarmente fastidioso. Il secondo è da ricercarsi nella colonna sonora: con un titolo come ***Motorhead*** ci saremmo aspettai un *soundtrack* "pesante" e non il solito *unzunzunz* da zabarro del sabato sera...

Gli effetti di luce di Motorhead sono pregevoli, ma questa non è una novità per l'utente PlayStation...

Illusioni digitali

I videogiocatori più sgamati riconosceranno senza alcun dubbio il team di programmatori che ha curato ***Motorhead***. I *Digital Illusion*, infatti, hanno curato in passato tre ottimi giochi di flipper per Amiga: ***Pinball Dreams***, ***Pinball Fantasies*** e ***Pinball Illusions***. Un paio di anni fa la *squad* svedese, composta da una ventina di membri, si è spostata sulle console a 32-bit, producendo... er, un altro simulatore di flipper, ***True Pinball***, per PlayStation e Saturn. Ora, a quanto pare, i vichinghi ne hanno le palle piene dei flipper e hanno quindi deciso di dedicarsi al loro secondo genere preferito, i giochi di guida: ***Motorhead*** sarà probabilmente il primo di una lunga serie...

Titolo : **Motorhead**
Casa : **Gremlin**
Uscita : **Imminente**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

PlayStation™

"arbitro cornuto o formazione sbagliata?"

PREMIER MANAGER 98

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO -

Da oggi inizia la nuova era del calcio manageriale per PlayStation.
Scegli la tua squadra preferita da allenare tra tutte le squadre del campionato italiano di calcio di serie A e B.
Oltre 800 giocatori da scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.
A te le scelte, le strategie e gli acquisti.

... ora la squadra è in mano tua.

actua SPORTS SERIES

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia®
distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

Gremlin INTERACTIVE

Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

"PlayStation"™ e "PlayStation"™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc

Main Street

OFFERTE MOSTRUOSE

SONY PLAYSTATION PAL

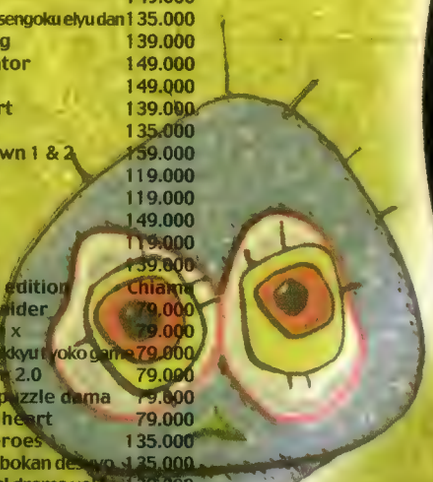
Abe's odissey	99.000
Ace combat 2	99.000
Actua golf 2	105.000
Actua ice hockey	105.000
Actua soccer 2	105.000
Actua soccer platinum	49.900
Agent armstrong	95.000
Air combat platinum	49.900
Air race	95.000
Alien trilogy platinum	50.000
All star soccer	89.000
Arc of time	95.000
Arcade greatest hits	99.000
Arcade greatest hits vol 2	99.000
Area 51	95.000
Auto destruct	99.000
Brhama force	99.000
Broken helix	99.000
Broken sword II	95.000
Bubble bubble	89.000
Bug riders	99.000
Bust a move 2 platinum	49.900
Bust a move 3d	85.000
Cesar palace	99.000
Chessmaster 3d	85.000
Chill	99.000
Clock tower	99.000
Colony wars	105.000
Cool borders 2	95.000
Courier crises	95.000
Crash bandicoot 2	95.000
Crash bandicoot platinum	49.900
Crime killer	99.000
Croc	89.000
Dark omen	Chiama
Darklight conflict	79.900
Deathtrap dungeon	105.000
Descent	49.000
Destruction derby II platinum	49.900
Destruction derby platinum	49.900
Diablo	105.000
Die hard trilogy platinum	49.900
Discworld II	95.000
Duke nuke'm	95.000
Dynasty warriors	105.000
Explosive racing	89.000
Fade to black platinum	49.900
Felony 11-79	99.000
Fifa 98	99.000
Fifth element (Il 5° elemento)	Chiama
Fighting force	99.000
Final doom	85.000
Final fantasy VII	105.000
Formula 1 97	109.000
Formula karts	95.000
Forsaken	Chiama
Gex 2	95.000
G-police	105.000
Gran theft auto	95.000
Hercules	99.000
Indy 500	99.000
Int. Track & field platinum	50.000
Iss soccer deluxe	49.900
Iss soccer pro	99.000
Judge dredd	105.000
Jurassic park lost world	89.000
K1 arena fighters	95.000
Kurushy	79.900
Loaded platinum	49.900
Madden 98	99.000
Marvel super heroes	99.000
Master of teras kasy	99.000
Match day 3	105.000
Maximum force	99.000
Mdk	95.000
Medievil	Chiama
Megaman x3	85.000
Monopoly	95.000
Mortal kombat mithologyes	99.000
Mortal kombat trilogy platinum	50.000
Moto racer	99.000
Nagano winter olympic	109.000
Nanotek warrior	79.000
Nascar 98	99.000
Nba hangtime	99.000
Nba live 97	49.900
Nba live 98	99.000
Need for speed 3	105.000
Newman haas racing	Chiama
Nhl 98	99.000
Nhl breakaway 98	99.000
Nhl open ice	99.000
Nightmare ceatures	99.000
One	95.000
Overblood	85.000
Pandemonyum 2	95.000
Pax corpus	99.000
Perfect weapon	89.000
Pga tour golf 98	99.000
Porsche challenge platinum	49.900
Power boat racing	105.000
Premier manager 98(camp.italiano)	95.000
Pro pinball:timeshock	95.000
Rage racer	99.000
Rapid racer	89.000
Rascal	95.000
Rayman platinum	49.900
Rebel assault II	89.000
Red alert	95.000
Resident evil director's cut	79.000
Riven the sequel of myst (5 cd)	119.000
Road rash 3d	Chiama
Road rash platinum	49.900
Rosco mc queen	95.000
San francisco rush	99.000
Shadow master	95.000
Sim city 2000	85.000
Skull monkey	105.000
Snow break extreme	95.000
Soul blade	89.000
Steel reign	85.000
Street fighter ex plus	95.000
Super puzzle fighter x turbo	79.000
Syndicate wars	89.000
Tekken 2	Chiama
Tekken platinum	49.900
Test drive 4	99.000
Tetris plus	99.000
Theme hospital	105.000
Thunderhawk 2 platinum	50.000
Toca tourin car	105.000
Tomb raider 2	105.000
Tomb raider platinum	55.000
Toshinden 3	95.000
Total drivin	95.000
True pinball platinum	50.000
V rally	89.900
Versailles	99.000
Vmx racing	89.000
Warhammer	99.000
Wcw vs the world	95.000
Wing over	105.000
Wipe out 2097 platinum	49.900
World league baseball	99.000
Worms platinum	50.000
X-men children of the atom	99.000
Youngblood	105.000
Z	79.000

SONY PLAYSTATION JAP

...Iru!	139.000
Armored troopers votoms	149.000
Armored troopers votoms s.ed.	189.000
Bio hazard 2 (resident evil 2)	129.000
Blue sabre knight	89.000
Bomberman world	135.000
Bushido Blade	89.000
Bushido Blade 2	149.000
Bust a move dance & rithm	145.000
Challenger	149.000
Challenger special edition	199.000
Choro q3	135.000
Clock tower 2:ghost head	145.000
Convent special	135.000
Dead or alive	149.000
Exaleglise	145.000
Final fantasy V	119.000
Fire woman	165.000
Gran turismo	149.000
Gun barrel game tengoku	165.000
Gundam battle master	99.000
Gundam battle master 2	155.000
Gundam perfect 1 year war	129.000
Gundam z	169.000
Hai Jin	139.000
Iceman digital Play stage	79.000
Image fight & Multiplay arcade gears	119.000
Kitty on your lap	135.000
Konamy antiques collection	119.000
Kutsuketto	135.000
Live american baseball	139.000
Lost sood	145.000
Mitsume nite	149.000
Music tsukuro kanaderu	135.000
Nagano winter olympic	119.000
Nba power dunkers 3	135.000
Ninja tenchu	149.000
Nobunaga no yabou sengoku elyu dan	135.000
O kara no Majong	139.000
Pachi slot simulator	149.000
Parasite Eve	149.000
Puyo puyo expert	139.000
R-types	135.000
Samourai shodown 1 & 2	159.000
Shogy	119.000
Snow break	119.000
Soldnerschild	149.000
Sq sound cube	119.000
Tekken 3	139.000
Tekken 3 limited edition	Chiama
The best :Tomb raider	79.000
The best: Dracula x	79.000
The best:Dx nihon tokkyu yoko game	79.000
The best: Gundam 2.0	79.000
The best: Taisen puzzle dama	79.000
The best: Vandal heart	79.000
The legend of heroes	135.000
Time bokan series bokan desuyo	135.000
Tokimeki memorial drama vol2	139.000
Tokun retsuden 3:Hinky	149.000
Tramsformer beast wars	139.000
Wangan trial	135.000
Winning eleven 3	145.000
X-men vs street fighter	145.000
Yoshimura shogi	139.000
Zero pilot	139.000

TITOLI USA VERSION

Alundra	139.000
Baseball 99	Chiama
Bass reel feshing	139.000
Buster bros collection	129.000
Crash bandicoot 2	89.000
Dead or alive	Chiama
Final fantasy tactics	129.000
Klonoa	Chiama
Mortal kombat mithologyes	49.900
Nba in the zone 98	129.000
Newman haas racing	Chiama
Nightmare creatures	89.000
Ogre battle	139.000
One	99.000
Pandemonyum 2	79.000
Pitfall 3d	Chiama
Resident evil 2	149.000
Road rash 3d	Chiama
Saga frontier	Chiama
Spawn	129.000
Toshinden 3	49.900
Triple play 99	129.000



Vasto assortimento titoli per
PC - Saturn - Nintendo 64 - Game Boy.

Disponibile
gadgets ,portachiavi, pupazzi...

Specializzati in titoli di importazone.

Telefona per titoli non in listino
e per le offerte settimanali!!!!

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

REGGIO EMILIA - GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

PARMA - TET VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

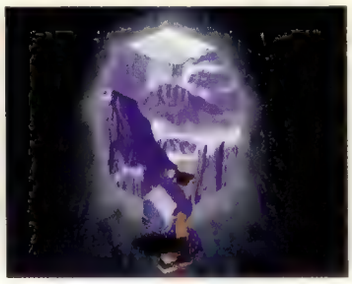
BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943
NUOVA APERTURA 2° PUNTO VENTITA

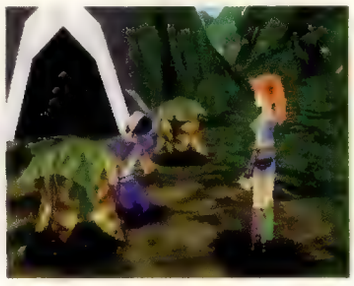
NEWS!

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

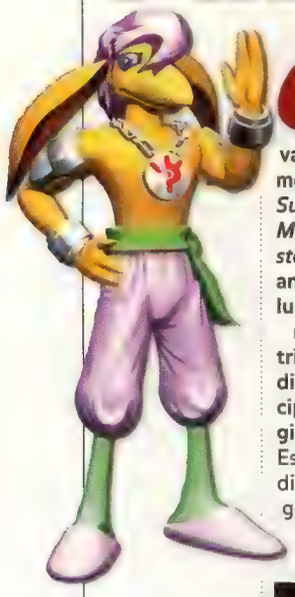
CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A

I nomi e i marchi sopra riportati
appartengono ai legittimi proprietari





T Kara Hajimaru Monogatari



Jaleco ritorna su PlayStation con un ambizioso gioco di ruolo poligonale dall'elevato dettaglio grafico, chiaramente ispirato al nintendiano *Super Mario*. *T Kara Hajimaru Monogatari* (letteralmente *"La storia che comincia con T"*) è ancora agli stadi iniziali di sviluppo. Recenti informazioni rilasciate dalla casa produttrice ci permettono comunque di analizzare gli elementi principali della sua meccanica di gioco.

Essendo un *action RPG*, la fase di ricerca e le battaglie avvengono nella stessa ambientazione di gioco. Non è utilizzata quindi l'interfaccia di combattimento presente negli RPG più classici. Durante l'avventura il giocatore deve affrontare numerosi sottogiochi come sezioni a piattaforme e corse su skateboard. Il protagonista di *T* è un ragazzo quindicenne chiamato Taruko, nome da cui deriva la "T" del titolo. Nel gioco il giovane eroe deve confrontarsi con numerosi mostri sfruttando il vasto set di armi ed incantesimi a sua disposizione.

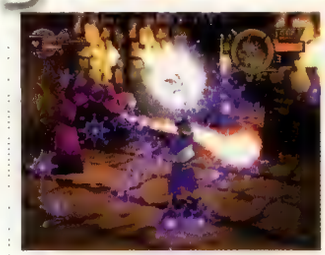
Singolare è il sistema monetario, che consente di acquisire gli equipaggiamenti presenti nel gioco: Taruko può acquistare armi e magie scambiandoli con dei fiori, recuperabili durante la fase esplorativa.

Alcuni tipi di fiori consentono addirittura di lanciare direttamente potenti incantesimi. *T* offre diverse ambientazioni, che spaziano da oscure caverne a fantastiche città volanti.

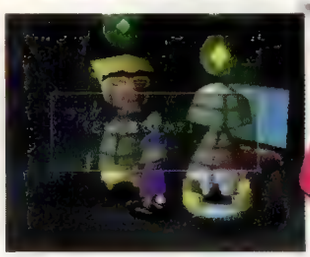
Particolarmente innovativo il sistema di *replay* introdotto da Jaleco nel gioco: il controllo d'inquadratura dinamico dona al tutto un aspetto decisamente cinematografico. Grazie a questa particolare funzione il giocatore può rivedere le azioni salienti compiute sin dall'inizio della partita, riproposte in un formato che ricorda l'anteprima di un film.

T sarà compatibile con il *Dual Shock*: grazie al *pad* analogico sarà quindi possibile eseguire movimenti precisi, essenziali nelle fasi di gioco a piattaforme. Il giocatore potrà inoltre percepire meglio gli attacchi grazie alle vibrazioni del *pad*.

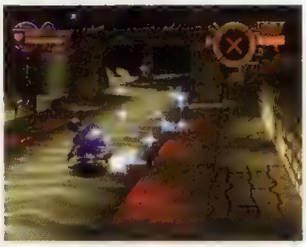
Le prime immagini mostrate di *T* rivelano una notevole qualità della grafica, oltre che un rimarchevole dettaglio dei fondali. Auguriamoci che la ridotta esperienza di Jaleco in questo genere di *videogames* non abbia impedito alla casa nipponica di realizzare una meccanica di gioco degna di tali virtuosismi grafici. *T Kara Hajimaru Monogatari* sarà disponibile a partire dal mese di giugno in Giappone.

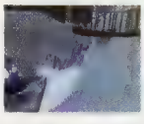


UN SIMILE DETTAGLIO GRAFICO DA JALECO ERA DEL TUTTO IMPENSABILE.

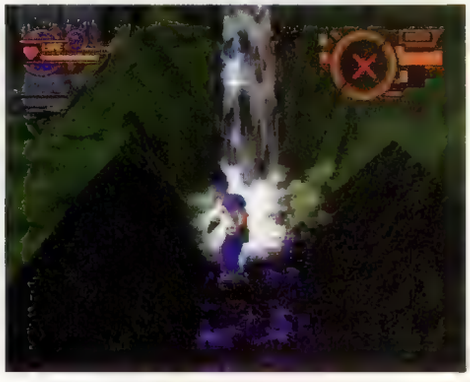


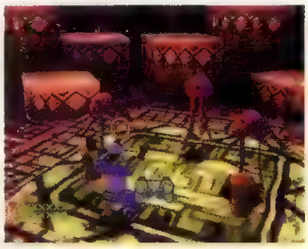
MAGIE ED INCANTESIMI SI ACQUISTANO SCAMBIANDOLI CON FIORI.

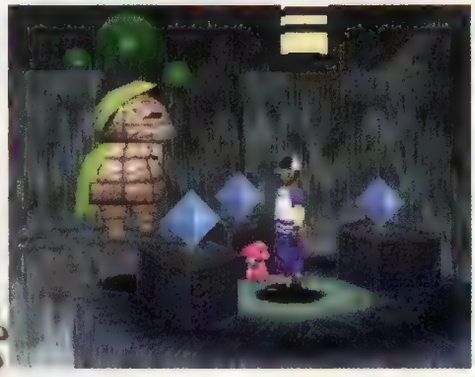


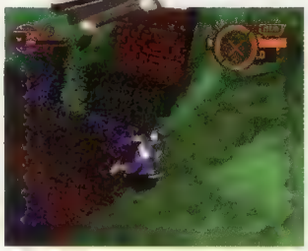


T KARA HAJIMARU MONOGATARI CONTIENE DIVERSI SOTTOGIOCHI.







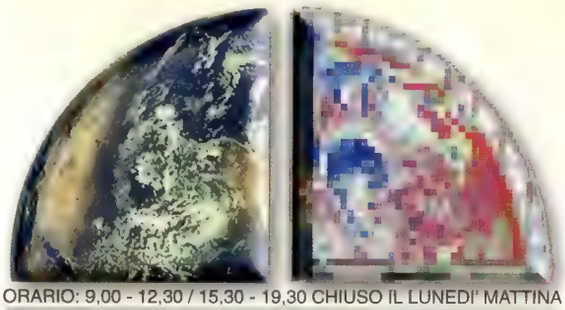


LO STILE DI ALCUNE AMBIENTAZIONI RICORDA QUELLO DI CLASSICI TITOLI NINTENDO.

L'AUMENTO DEGLI ACTION RPG NELLA LINE-UP PLAYSTATION È SICURAMENTE GRADITO.

Titolo : T KARA HAJIMARU M.
Casa : JALECO
Uscita : GIUGNO
N° Giocatori : 1
Genere : ACTION RPG

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando subito allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

ABE ODYSSE ODDWORLD	PAL	95000
ACE COMBAT 2	PAL	89000
ACTUA GOLF 2	PAL	95000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	95000
ACTUA SOCCER 2	PAL	95000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR RACE	PAL	89000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
AREA 51	PAL	79000
ARK OF TIME	PAL	89000
ARMORED CORE	USA	119000
BATMAN E ROBIN	USA	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BEAST WARS TRASFORMERS	USA	99000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BLODY ROAR	PAL	95000
BODY HAZARD	JAP	99000
BOMBERMAN WORLD	JAP	129000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BROKEN SWORD 2	PAL	95000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	89000
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
CASPER	PAL	79000
CASTELVANIA X	PAL	95000
CHORO Q RAIMBOW WINGS	JAP	129000
COOL BORDERS 2	PAL	95000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEAD OR ALIVE	JAP	139000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	95000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	49000
DEVIL'S DECEPTION	PAL	95000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DISTRUPTOR	PAL	89000
DOOM	PAL	89000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	PAL	99000
DUKE NUKEM 3D	PAL	95000
EXCALIBUR	PAL	79000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FANTASTIC FOUR	PAL	89000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIFA 98	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL DOOM	PAL	79000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	119000
FINAL FANTASY VII	PAL	99000
FLYING CORPS	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORMULA 1 97	USA	109000
FORMULA KARTS SPEC. EDIT	PAL	95000
FROGGER	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	119000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2	PAL	99000
GHOST IN THE SHELL	USA	109000
GRAN TURISMO	JAP	139000
GRAND THEFT AUTO	PAL	89000
GRID RUN	PAL	49000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	129000
HEAVEN'S GATE	PAL	89000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES DISNEY'S	PAL	95000
HEXEN	PAL	79000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. SOCCER PRO	PAL	95000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC DX	PAL	79000
IZNOGOUD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTER	PAL	89000
KING'S FIELD 3	JAP	49000
KURUSHI	PAL	79000
LAST REPORT	PAL	89000
LOMAX	PAL	69000
MACHINE HUNTER	PAL	89000
MADDEN 98	PAL	89000
MARVEL SUPER HEROES	USA	119000
MAXIMUM FORCE	USA	99000
MDK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	JAP	TELEF.
METAL SLUG	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MONSTER TRUCK RALLY	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	89000
MOTO RACER	PAL	95000
NAGANO WINTER 98	JAP	79000
NAMCO 6 LIMIT. EDIT.	JAP	139000
NANOTEK WARRIOR	PAL	49000
NASCAR 98	PAL	89000
NBA IN THE ZONE	PAL	59000
NBA IN THE ZONE 98	PAL	95000
NBA LIVE 97	PAL	79000
NBA LIVE 98	PAL	89000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NEED FOR SPEED 3	PAL	95000
NEWMAN HASS INDY CAR	PAL	95000
NHL 97	PAL	79000
NHL 98	PAL	89000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOCKEY	PAL	79000
NIGHTMARE CREATURES	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	139000
NUCLEAR STRIKE	PAL	89000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
ONE	USA	59000
OPTION TUNING CAR	JAP	139000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	59000
PARASITE EVE	JAP	145000
PARODIUS DELUXE	PAL	79000
PAX CORPUS	PAL	79000
PERFECT ASSASSIN	PAL	89000
PGA 96	PAL	89000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER BOAT RACING	PAL	95000
POWER RANGER BATTLE RACER	JAP	49000
PREMIER MANAGER 98 (ITAL.)	PAL	95000
PRIMAL RAGE	PAL	89000
PRO PINBALL TIMESHOCK	PAL	95000
PRO WRESTLING POWERMOVE	PAL	59000
PROJECT GAIARAY	JAP	99000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	69000
RASCAL	PAL	95000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	PAL	79000
RED ALERT	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	USA	TELEF.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	PAL	79000
RETURN FIRE	USA	39000
RIVEN	PAL	109000
ROKMAN ADVENTURE	JAP	89000
ROSCO MCQUEEN	PAL	79000
RUNABOUT	JAP	79000
SAMURAI SPIRIT REVENGE SPECIAL	JAP	139000
SIM CITY 2000	PAL	79000
SKULLMONKEYS	PAL	89000
SLAMSCAPE	PAL	39000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	95000
SOVIET STRIKE	PAL	49000
SPAWN	PAL	99000
SPEED KING	JAP	49000
SPEEDSTER	PAL	59000
SPICE WORLD	PAL	59000
SPIDER	PAL	69000
STEEL REIGN	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLECTION	PAL	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	PAL	89000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTBALL CHAMP	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN 2 PLAT.	PAL	49000
TEKKEN 3	JAP	145000
TEKKEN PLAT.	PAL	49000
TENKA	PAL	79000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD JURASSIC PARK	PAL	89000
THE NOTE	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	145000
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOCA TOURING CAR	PAL	95000
TOKYO HIGHWAY BATTLE	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	PAL	89000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 98	USA	119000
TREASURE OF THE DEEP	USA	79000
V-RALLY	PAL	89000
V-TENNIS	PAL	79000
V-VOLLEY	PAL	89000
VANDAL HEARTS	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
VS	PAL	95000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	95000
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	69000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORMS	PAL	59000
WRECKING CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
X-MEN VS STREET FIGHTER	JAP	139000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	PAL	99000
X2	PAL	69000
Z	PAL	79000
ZERO DIVIDE	PAL	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	JAP	109000
PLAYSTATION DUAL SHOCK 7000	JAP	399000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO MEGADRIVE
E GAME BOY

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

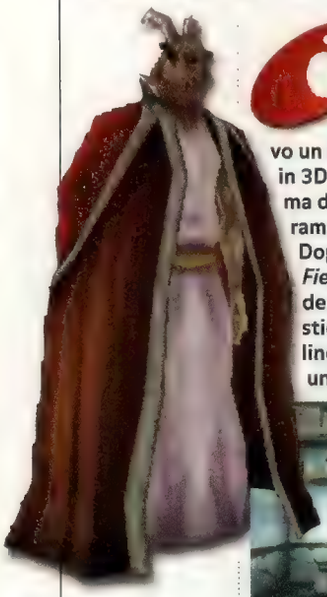
ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

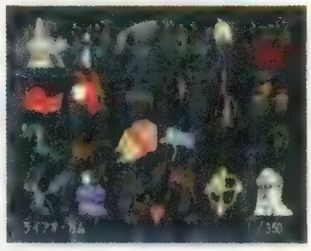
I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

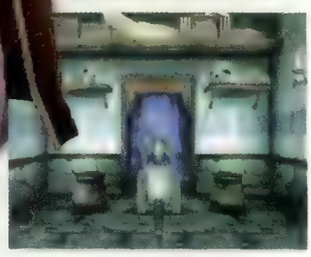
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

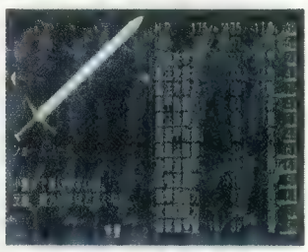
Shadow Tower

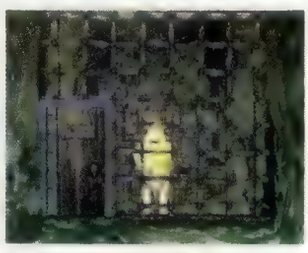




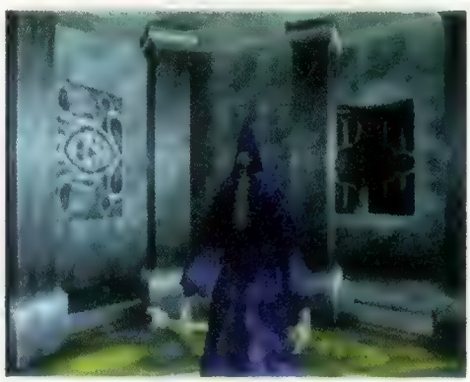
Dalla ditta responsabile della saga di RPG poligonali *King's Field* è in arrivo un nuovo gioco di ruolo in 3D, contenente un sistema di combattimento interamente in tempo reale. Dopo l'obsoleto *King's Field 3*, From Software ha deciso di rinnovare drasticamente la propria linea di RPG sviluppando un titolo dotato di una meccanica di gioco estremamente rinnovata.



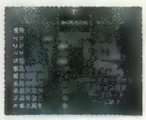


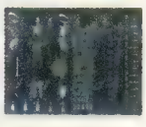


SHADOW TOWER *COSTITUISCE UNA INTERESSANTE VARIANTE AI CLASSICI RPG TARGATI SQUARE.*



Shadow Tower è un RPG poligonale nel quale il giocatore vaga in *dungeon* infestati di creature malefiche e ricolmi di oggetti magici e tesori. Il gioco è composto da una trentina di complessi e oscuri labirinti da esplorare risolvendo enigmi e affrontando mostri: le battaglie si svolgono interamente in tempo reale e vantano la presenza di 160 classi di mostri che compongono un bestiario di circa 1.000 elementi diversi. Anche l'equipaggiamento a disposizione del protagonista gode di una notevole varietà: l'armatura è addirittura divisa in undici sezioni differenti, destinate a proteggere altrettante parti del corpo. Il numero di oggetti, armi e armature presenti nel gioco oltrepassa il migliaio, cifra che supera notevolmente quella corrispondente in *King's Field*. Alcuni di questi oggetti servono semplicemente a potenziare le caratteristiche del personaggio, mentre altri devono essere utilizzati per risolvere i vari enigmi presenti nei *dungeon*. Come avviene nei giochi di ruolo più classici, l'equipaggiamento può essere recuperato sul campo o acquistato nei negozi. *Shadow Tower* presenta un sistema di commercio degli oggetti piuttosto particolare. Questi possono essere infatti venduti nei negozi o ceduti in cambio della rigenerazione del danno subito: sarà compito del giocatore decidere quale scelta sia più giusta. Per quanto riguarda gli strumenti d'offesa, saranno disponibili armi bianche, da lancio e numerosi incantesimi. Le magie vengono acquisite tramite l'utilizzo di anelli: indossando due anelli in ogni mano il giocatore sarà in grado di lanciare due incantesimi contemporaneamente, con effetti devastanti sul nemico. L'evoluzione del personaggi avviene con i classici punti-esperienza, ottenibili eliminando i nemici: i punti ottenuti andranno a incrementare le 14 categorie in cui sono contenuti i dati relativi al personaggio. Una tale complessità delle statistiche di gioco consentirà di personalizzare nel dettaglio il proprio guerriero. Stato di salute e numero d'incantesimi lanciabili vengono indicati con i classici punti *HP* e *MP*. La tabella che indica lo stato del giocatore può essere richiamata in ogni momento del gioco, in modo da poter esaminare agevolmente l'evoluzione del proprio personaggio. L'esperienza ottenuta da From Software nella realizzazione della saga di *King's Field* assicura la presenza di una difficoltà ben bilanciata e di una notevole profondità di gioco. *Shadow Tower* promette quindi di essere un RPG poligonale particolarmente curato e in grado di offrire lunghe ore di divertimento.





RISPETTO A KING'S FIELD 3 IL DETTAGLIO GRAFICO È SENSIBILMENTE AUMENTATO, COSÌ COME IL NUMERO DI MOSTRI PRESENTI NEL GIOCO.

Titolo : **SHADOW TOWER**
Casa : **FROM SOFTWARE**
Uscita : **GIUGNO**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AVVENTURA**

YOU Videogames TOO

Via Po 26
10123
Torino

Per ordinare

011/88.99.20

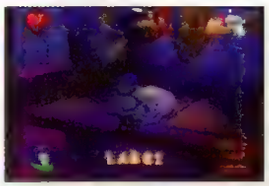
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE E S P R E S S O
24-48 ORE

Evangelion Girl of Steeel

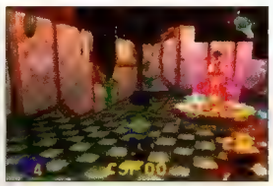
Parasite Eve

Road Rash

Rascal



Diablo

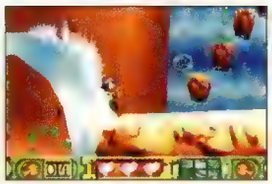


Tenchu

Deathrap Dungeon

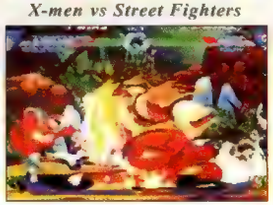
NewmanHaas

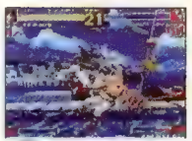
Klonoa



Pitfall 3D

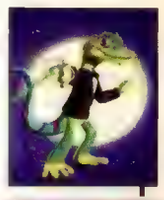
X-men vs Street Fighters



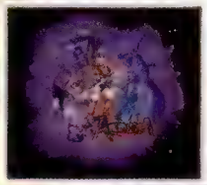


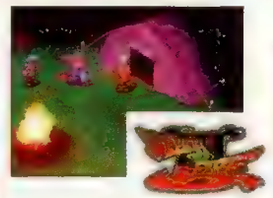
King of fighter 97

DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII - Resident Evil 2 - FF Tactics - Breath of Fire III - Alundra - Saga Frontier - Tekken 3 - Tomb Raider 2 - Crash



IN ITALIANO





Sempre disponi-

Darius 3D by TAITO

IN INGLESE

SOUKAIGI by SQUARE

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali: videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....

CASH & CARRY IN PIEMONTE

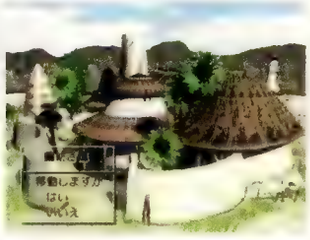
Manga Models

EVA 00 EVA 01 EVA 02 EVA 03 EVA 04 EVA 05 GUNDAM0078 GUNDAM0083 GUNDAM ZAK G.CUSTOM

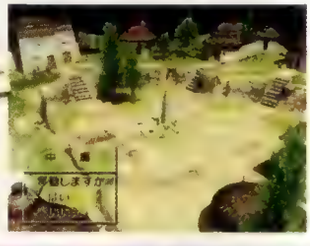
Neozktor Guyo Guyking Grandizer Apton II Guygig-blk Guyver I Apton V KEN REY

NOMI MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

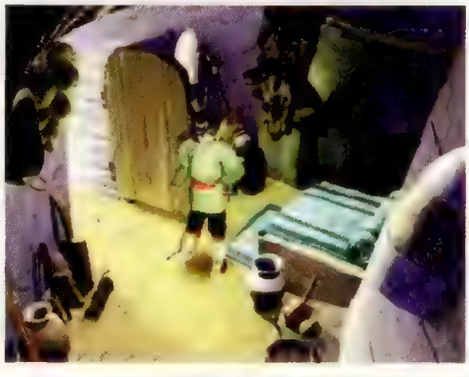
Legend of Tamamayu



Genki, già nota per la saga di *Kileak the Blood*, ha in fase di sviluppo un nuovo gioco di ruolo in 3D dallo stile particolarmente innovativo. A renderlo differente dagli altri RPG presenti sul mercato vi è una meccanica di gioco che miscela la avventura e simulazione di crescita, e la presenza nello staff di sviluppo di un *character designer* di notevole fama ed importanza.

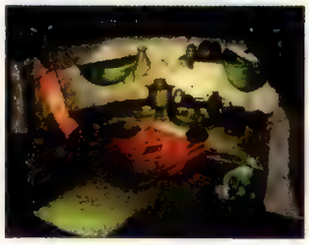


TAMAMAYU ***UTILIZZA PERSONAGGI IN 3D SU FONDALI BIDIMENSIONALI.***



Titolo : **LEGEND OF TAMAMAYU**
Casa : **GENKI**
Uscita : **FINE 1998**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **RPG/SIM. DI CRESCITA**

Genki ha infatti chiesto la collaborazione di un importante membro del leggendario *Studio Ghibli* di Hayao Myazaki, responsabile della creazione di storici *anime* come *Conan* e *Nausicaa*: stiamo parlando del *chief designer* di *Mononoke Hime*, un lungometraggio animato campione d'incassi della passata stagione cinematografica estiva in Giappone (e che sarà distribuito nel nostro paese il 22 maggio con il titolo *La Principessa Mononoke*, Ndr). Come ***Final Fantasy VII, Legend of Tamamayu*** miscela fondali bidimensionali con personaggi realizzati in 3D. Gli sviluppatori hanno selezionato attentamente i colori delle *texture* per meglio fondere i personaggi con lo sfondo: il risultato è uno stile grafico particolarmente vivace e fumettoso. Sebbene lo sviluppo del codice sia ancora allo stadio iniziale, Genki ha voluto diffondere alcuni dettagli sugli elementi di simulazione di crescita presenti nella meccanica di gioco. Il protagonista si chiama Levante, un giovane ragazzo che ha dedicato la propria vita all caccia e all'allevamento di mostri: l'obiettivo del gioco non è quindi quello di combatterli, ma di catturarli vivi. Per riuscirci bisogna richiudere i mostri all'interno di noci giganti: il metodo di cattura non è sistematico, ma differente a seconda del tipo e del livello di mostro da affrontare. Una volta preso un mostro, sarà possibile organizzare scontri con gli altri esseri presenti nel allevamento. Durante i combattimenti i mostri utilizzano incantesimi e colpi speciali dagli splendidi effetti grafici, come da tradizione degli RPG di scuola nipponica. La parte più interessante del gioco riguarda la possibilità di unire le caratteristiche delle creature catturate, così da creare un'armata di mostri personalizzati. Grazie a questa particolare modalità di costruzione dei personaggi, il numero iniziale di 32 mostri è destinato a lievitare a dismisura. Genki è una casa di sviluppo completa, che ha sempre cercato di differenziare il proprio catalogo proponendo prodotti come ***Kileak The Blood, Beltlogger 9*** e ***Multi-Racing***; il suo ingresso nel campo dei *simulation RPG* non stupisce quindi molto. La scelta di utilizzare un famoso autore per la caratterizzazione dei personaggi e la presenza di elementi di simulazione di crescita rendono ***Legend of Tamamayu*** un titolo particolarmente promettente. Lo sviluppo del gioco dovrebbe venir completato entro l'anno in corso.



LA SOMIGLIANZA DI **TAMAMAYU** ***CON IL NINTENDIANO*** **POCKEMON** ***È PALESE.***

IL PROBLEMA DELLA BARRIERA LINGUISTA POTREBBE RIVELARSI ELEVATO...

OPINION LEADER

Speedfight 50cc: per scelta non per caso!

(Tutta la Formula Uno in 50cc)

www.paginegialle.it/peugeotmotocycles

Cruscotto a tre quadranti. Situazione sottocontrollo al 100%.

Speedfight è l'evoluzione diretta dell'impegno **Peugeot** in F1.

- Freno a disco anteriore (anche posteriore nella versione raffreddata a liquido).
- Forcella monobraccio.
- Monoammortizzatore regolabile in precarico.
- Disponibile anche nella versione 100cc.

Finanziamenti agevolati!!

Per maggiori informazioni rivolgiti al tuo concessionario **Peugeot Motocycles.**

PEUGEOT

Per scelta non per caso

Peugeot Motocycles Italia S.p.A. 20020 Solaro (MI) - tel. 02-96981101

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

"Divertitevi un mondo con il film MEN IN BLACK in videocassetta. Chi non lo compra è un ALIENO!"

IL GIOCO UFFICIALE

MEN IN BLACK™ THE GAME

PROTEGGONO LA TERRA DALLE SCHIFEZZE DELL'UNIVERSO...

...E ORA TOCCA A TE!

I Men in Black sono tornati con una nuova avventura. Ma questa volta sarai TU nei loro panni!

Avventure nuove dall'Artico all'Amazzonia

Scegli quale MiB vuoi essere

Tutte le armi, tutti gli alieni, tutte le scene

TUTTE LE SCENE

TUTTE LE AVVENTURE

CON I 3 PERSONAGGI PRINCIPALI DEL FILM (WILL SMITH, TOMMY LEE JONES E LINDA FIORENTINO) IN 3D

CON GLI STESSI ALIENI, ARSENALI DI ARMI ESTREME E TUTTE LE SCENE DEL FILM

ARMI, COMBATTIMENTI A MANI NUDE E PROBLEMI DA RISOLVERE

CAMPI D'AZIONE ESTESI DALL'ARTICO ALL'AMAZZONIA

PC CD rom

PlayStation

Gremlin INTERACTIVE

Distribuito da

LEADER

© Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All trademarks are acknowledged and are the properties of their respective owners.
Gremlin Interactive Ltd. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Tel 0114 275 3423. Catch us on the Web www.gremlin. co.uk

lo puoi trovare presso i seguenti Punti Vendita:

CALABRIA: **STARGAMES** VIALE ALDO MORO 23 REGGIO CALABRIA

CAMPANIA: **TOYS 'R' US** S.S. SANNITICA KM.21 S. MARCO EVANGELISTA CASERTA - **TOYS 'R' US** VIA TERRACINA 467 LOCALITA' FUORIGROTTA NAPOLI - **TOYS 'R' US** S.S. 18 KM.61 LOCALITA FUORNI SALERNO

EMILIA ROMAGNA: **GET READY** VIA GUIDOTTI 40 BOLOGNA - **GET READY** VIA GUIDOTTI 40 BOLOGNA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC BOLOGNA CENTRO COMMLE SHOPVILLE** VIA MONROE 2/56 CASALECCHIO DI RENO BOLOGNA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LEONARDO** VIALE AMENDOLA 129 IMOLA (BO) - **GAME POINT** VIA G. FASSI 32/A CARPI (MO) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC MODENA CENTRO COMMLE GRANDEMILIA** VIA EMILIA LOCALITA' BRUCIATA MODENA - **B. & P. GAME START** VIA BONACINI 154 MODENA - **TELOS LIBRI E MUSICA** VIA CASTELLINE 630 VIGNOLA (MO) - **GAME'S HOUSE** GALLERIA POLIDORO 5/A PARMA - **ZANICHELLI** VIA SAFFI 78 B PARMA - **ELECTRONIC FUN** CORSO VITTORIO EMANUELE 142 PIACENZA - **COMPUTER UNION** VIA PIZZETTI 2H REGGIO EMILIA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC RIMINI** PIAZZA COLOMBO 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (RM)

FRIULI: **GAME START** VIA GIULIA 7 H TRIESTE - **MICHIELI** VIA NAZIONALE TAVAGNACCO TAVAGNACCO (UD) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE FRIULI** VIA NAZIONALE 127 TAVAGNACCO (UD) - **ZAMI** VIALE UNGHERIA 60 UDINE

LAZIO: **TOYS 'R' US CENTRO COMM.LE LATINA** FIORI VIALE NERVI LATINA - **C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE** VIALE ROMA 81 CIAMPINO ROMA - **TOYS 'R' US** VIA FLAMINIA 1060 G.R.A. USCITA 6 DIREZIONE SAXA RUBRA LOC. GROTTAROSSA ROMA - **SPAZIO IN** VIA ROMA 39 POMEZIA ROMA - **BENDIA MARCO** VIA LEONE IV 43 ROMA - **EMMEDIEMME** PIAZZA COLA DI RIENZO 116-118 ROMA - **L'ARCOBALENO** VIA CASSIA 6/C ROMA - **LUCIANO ITALO** VIA DEI LEGATORI 310 ROMA - **MONDO DEL MULTIMEDIALE** VIA SAVOIA 14 ROMA - **MR INFORMATICA** VIA CONTI 3 A/B ROMA - **MULTIMEDIA POINT** VIA APPIA NUOVA 130 ROMA - **NEW PLOTTER CENTER** VIA TUSCOLANA 695 GALL. COSMOPOLI ROMA - **ODIS** PIAZZA PONTE LUNGO 31 ROMA - **RED WOOD** VIALE TIRRENO 227/29/31 ROMA - **S & I MUTIMEDIA** VIA MARCONI 30 ROMA - **TOYS 'R' US** VIA RAIMONDI 21 ZONA ROMANINA ROMA

LIGURIA: **CENTRO INFANZIA E GIOCHI** DIVISIONE ALPINA CUNEESE 2 GENOVA - **FOTO MAURO** VIA CANEPARI 183 GENOVA - **FANTASIA SAS** VIA SAN FRANCESCO 97 SANREMO (IM) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE IL GABBIANO** CORSO RICCI SAVONA

LOMBARDIA: **AMBOGIOCHI** VIA BORGO PALAZZO 80 BERGAMO - **B G GAMES** VIA PALAZZOLO 23/F BERGAMO - **TINTORI ENRICO & C.** VIA BROSETA 1 BERGAMO - **BG GAMES** VIA PALAZZOLO 23/F BERGAMO - **IPERMAGENTA** STRADA PROVINCIALE 184 BREMBATE (BG) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC CURNO** VIA FERMI ANG. VIA CARLINGA CURNO (BG) - **IPERMAGENTA** VIA BRUSAPORTO 41 SERIATE (BG) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE ALLE VALLI** VIA BRUSAPORTO 1 SERIATE (BG) - **MASTER SRL** VIA FRATELLI UGONI 20/D BRESCIA - **SOFTWARE UNIVERSE** VIA MAMELI 24/B BRESCIA - **TOYS 'R' US** PARCO COMMLE CAMPO GRANDE VIA ARCANGELI TADINI 15 BRESCIA - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA S. EUFEMIA BRESCIA - **SUPERMEDIA** VIA PACE BRESCIA - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA POZZI CARPENEDOLO (BS) - **SUPERMEDIA** VIA BRESCIA 31 CHIARI (BS) - **MEGABYTE** PIAZZA MALVEZZI 14 DESENZANO DEL GARDA (BS) - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** LOC. BAITELLA OSPITALETTO (BS) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE CANTU'** CORSO EUROPA 23 CANTU (CO) - **JOSTER** VIA GIORDANO BRUNO COMO - **ELTRON CENTRO COMMERCIALE I LAGHI** ERBA (CO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE CENTOCITTA'** VIA LOMAZZO 4 OLGIATE COMASCO (CO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LARIO CENTER** TAVERNOLA (CO) - **FUSECO CENTRO COMMLE PADANO** CASALMAGGIORE CREMONA - **FUSECO** CORSO VALLECCHI 47 CREMONA - **MEGABYTE** VIA MASSAROTTI 19/O CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE** CORSO PIETRO VACCHELLI 33 CREMONA - **SOFTWARE UNIVERSE** CORSO VACCHELLI 33 CREMONA - **ELTRON** VIA IV NOVEMBRE 1 BARZANO' (LC) - **ELETTRODATA** 8 VIA PROVINCIALE 2 DOLZAGO (LC) - **ELTRON** CORSO CARLO ALBERTO 128 LECCO - **FUMAGALLI** VIA CAIROLI 48 LECCO - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BENNET** VIA FIANDRA 15 LECCO - **ELTRON** VIA BERGAMO 19 MERATE (LC) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LODI SUD** VIA EMILIA KM 292 S. MARTINO IN STRADA LODI - **SUPERMEDIA CENTRO COMMLE ITALMARK** VIA DELLA VITTORIA ASOLA (MN) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE LA FAVORITA** BOCCABUSA (MN) - **SUPERMEDIA** VIA CAVOUR 57 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE MANTOVA - **COMPUTER CANOSSA** GALLERIA FERRI 7 MANTOVA - **FUSECO CENTRO COMMLE IL BOSCO** MARMIROLO (MN) - **HI-TECH SERVICE** VIALE MAZZINI 35 ABBIATEGRASSO (MI) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BRUGHERIO** VIALE LOMBARDIA 264 BRUGHERIO (MI) - **EUROMERCATO CARUGATE** STRADA PROVINCIALE 208 KM 2 CARUGATE (MI) - **PLA.NET GAME'S** VIA BOURFILLON 33 CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **PENATI SERVICE** VIALE ISONZO 29 ANG. VIA MILANO CESANO BOSCONE (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** CINISELLO VIA LUCANIA 10 CINISELLO B. (MI) -**SOFTWARE UNIVERSE CENTRO COMMLE FONTANE** VIALE VIZZI CINISELLO B. (MI) - **TOYS 'R' US** VIA CAVALLOTTI 156 COLOGNO MONZESE (MI) - **PENATI** VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D CORBETTA (MI) - **ARCA** VIA MILANO 31 GORGONZOLA (MI) - **L.A. SERVIZI INFORMATICI** VIA ABRUZZI 14/16/18 LEGNANO (MI) - **INFOSHOP INFORMATICA** CORSO ROMA 140 LODI - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PIEVE** FESSIRALA LODI - **TUTTO SOFTWARE** VIA MONTI 5 MELEGNANO (MI) - **ELLEMME LIBRERIA MONDADORI** LARGO CORSIA DEI SERVI 11 MILANO - **LA PIRAMIDE** VIA VALLAZZE 99 MILANO - **LA PIRAMIDE** VIALE ROMAGNA 50 MILANO - **MICROWAVE** VIA POLIZIANO 8 MILANO - **NEWEL SHOP** VIA MAC MAHON 73 MILANO - **SOFTWARE UNIVERSE** VIA LORENTEGGIO 22/24 MILANO - **TOYS 'R' US** VIA NOVARA 83 ZONA S. SIRO MILANO - **BIT 84** VIA ITALIA 4 MONZA (MI) - **JUMBO MASTER** CORSO EUROPA ANG. VIA CAPUANA RHO (MI) - **NEGOZIO FONTANELLA** VIA GARIBALDI 51 RHO (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** ROZZANO VIA PIAVE ROZZANO (MI) - **STRAGATE/EXPERT** VIA CURIEL 204 ROZZANO (MI) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE FIORDALISO** VIA CURIEL 25 ROZZANO (MI) - **ATLANTIDE** VIA ROSSINI 42 SEREGNO (MI) - **MEGA MUSIC** VIA LEONARDO DA VINCI 15 TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** MONTEBELLO VIA MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE MONTEBELLO** VIA MAZZA 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **VIDEO GAMES** CORSO CAVOUR 45 MORTARA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE LOMELLINA** VIA LOMELLINA 59 MORTARA (PV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PARONA** VIA CASE SPARSE PARONA CANAVESE (PV) - **C.L.U. Cooperativa libraria universitaria** VIA S. FERMO 3/A PAVIA - **VIDEO RENT** VIA L. DA VINCI 6 VIGEVANO (PV) - **VIDEO RECORD** VIA MOLINI 17 A BORMIO (SO) - **SYMPHONY VIDEOMUSIC** VIA OSTARIA 32/A LIVIGNO (SO) - **MASTER PIX** VIA ZAPPELLINI 4 BUSTO ARSIZIO (VA) - **GIDITI** VIA C. BATTISTI 3 BIS CASTIGLIONE OLONA (VA) - **GIDITI** CONTRADA TAGLIABO' 4 COCQUIO TREVISAGO (VA) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** GALLARATE VIA MILANO 29/103 GALLARATE (VA) - **SOFTWARE UNIVERSE CENTRO COMMLE MALPENSA 1** GALLARATE (VA) - **ALL GAMES** CORSO ITALIA 30 SARONNO (VA) - **FLOPPY** VIA CAVOUR ANG VIA ROSSINI VARESE

MARCHE: **COMPUTERMANIA** VIA TRENTO 92/94 S BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PESCARA CONTRADA S. MARTINO MEDIA CITTA' S. ANGELO (PE) - **TOYS 'R' US** PARCO COMMLE GLOBO VIA NAZIONALE ADRIATICA 201 PESCARA

PIEMONTE: **VIDEOTEQUE CENTRO COMM.LE GLI ARCHI** VIALE MASSORBIO ALESSANDRIA - **LA FAVOLA** VIA F.LLI CAIROLI 5 VALENZA (AL) - **SUPER SHOP** VIALE RISORGIMENTO 52 CANELLI (AT) - **MELLANO** VIA VITTORIO EMANUELE 246 BRA (CN) - **PENATI SERVICE** VIA MATTEI 29/31 NOVARA - **PIANETA VIDEOGIOCHI** CORSO TORINO 14/A NOVARA - **COMPUTER WORK CENTRO COMMLE LE FORNACI** BEINASCO (TO) - **CONTINENTE** VIALE LIGURIA 1 BUROLO (TO) - **HOBBY MARKET** VIA PO 2/C CHIVASSO (TO) - **ALEX COMPUTER CENTRO COMMLE LE GRU** VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **EUROMERCATO** VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** GRUGLIASCO VIA CREA 10 GRUGLIASCO (TO) - **SOFTWARE NEWS** VIA DELEDDA 18 MONCALIERI (TO) - **CONTINENTE** VIA CACCIATORI 111 NICHELINO (TO) - **TOYS 'R' US** VIA CACCIATORI 103 NICHELINO (TO) - **COMPUTER WORK** VIA RIVOLI 38 A ORBASSANO (TO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PAVONE** CIRCONVALLAZIONE 39/1 PAVONE CANAVESE (TO) - **CONTINENTE** VIA GIUSTETTO PINEROLO (TO) - **EUREX** CORSO INDIPENDENZA 5 RIVAROLO CANAVESE (TO) - **PANORAMA** STRADA DI SETTIMO 371 S. MAURO TORINESE (TO) - **SAYN** VIA ROMA 53/57 SUSA (TO) - **ALEX COMPUTER** CORSO FRANCIA 334/4 TORINO - **AUCHAN** CORSO ROMANIA 460 TORINO - **CONTINENTE** CORSO MONTECUCCO 108 TORINO - **CONTINENTE** CORSO GROSSETO 330 TORINO - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** CORSO DUCA DEGLI ABRUZZI 106 TORINO - **PLAYGAME SHOP** VIA CARLO ALBERTO 39/E TORINO - **START COMPUTER** CORSO ORBASSANO 336 TORINO - **YOU TOO** VIA PO 26 TORINO - **CONTINENTE** VIA TORINO 236/238 TROFARELLO (TO) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE BENNET** VIA GUIDO ROSSA VERBANIA - **CONTINENTE** VARIANTE VERCELLI 13 VERCELLI - **MEGA - LO - MANIA** VIA FERRARIS 92 VERCELLI

PUGLIA: **H.ES.** VIA VOLTA ANG. VIA GALVANI 6/F BARI - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** "PIAZZA UMBERTO, 48 ABC" BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - BARI - **DI MATTEO ELETTRONICA - CENTRO ELETT. MELCHIONI** "VIA PISACANE, 11" BARLETTA (BA) - **LA PIRAMIDE** VIA GIOVINE 43/45 OSTUNI (BR) - PROGETTI INFORMATICI VIALE MAGNA GRECIA 106 TARANTO

SARDEGNA: **LIBRERIA FANTINI** VIA SATTA 52 CAGLIARI

SICILIA: **PC STORE** VIALE IONIO 129 CATANIA - **PRISMA COMPUTERS (SUPER UNION)** "VIA CANFORA, 89 A-B-C-D" CATANIA - **HARD & SOFT** VIA MIGLIAVACCA 18/20 MILAZZO (ME) - **ABACUS** VIALE MAGNOLIE 19 PALERMO - **ABACUS** VIALE DELLE ALPI 50 PALERMO - **ABACUS** VIA SAMMARTINO 36/38 PALERMO - **MIGLIORE** VIALE REGIONE SICILIANA 4464 PALERMO - **RANDAZZO ANGELO** VIA RUGGIERO SETTIMO 55 PALERMO - **TETRIS GAMES** VIA MATTARELLA 6 VILLA GRAZIA DI CARINI PALERMO - **ABACUS** VIA S. ANNA 160 RAGUSA

TOSCANA: **CIAK** VIA NICOLO' D'AVETINO 17 AREZZO - **COMPUTER & VIDEO** VIALE GIOTTO 98 AREZZO - **PC MEDIA** VIA XXV APRILE 2 AREZZO - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** FIRENZE VIA S.QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - **TOYS 'R' US CENTRO COMMLE I GIGLI** VIA S. QUIRICO 165 CAMPI BISENZIO (FI) - **PC SHOP** CORSO MATTEOTTI 10/12 FILIGNE V. ARNO (FI) - **GANZAROLI** VIA DEL MADONNONE 25 FIRENZE - **GPL LIBRERIA MARZOCCO** VIA DEI MARTELLI 22 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BRONZINO 36 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** VIA BROGINO 36 FIRENZE - **AZIMUTH SESTO** VIA GARIBALDI 12 SESTO FIORENTINO (FI) - **COMPUTER SERVICE** VIA DELL'UNIONE 7 GROSSETO - **VIDEONEWS & CO.** VIA PANORAMICA 169/171 PORTO S. STEFANO (GR) - **HOBBY CENTRO** VIA FERRERO 15 PISA - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PISA VIA MATTEUCCI ANG. VIA MALAGOLI PISA - **CONSOLE GAMES** VIA EMPOLESE 36 MONSUMMANO TERME (PT)

TRENTINO ALTO ADIGE: **CMB COMPUTER POINT** VIA ROVIGO 22/A BOLZANO - **MUSIC CENTER** VIA TODESCO 14/1 GARDOLO (TN) - **AL RISPARMIO** VIALE DEL LAVORO 18 ROVERETO (TN) - **SELDATI** VIA MAIOLICHE 53 ROVERETO (TN) - **BUSSOLA** VIA BRENNERO TRENTO - **CYBER DROME** VIA BRESCIA 19 C TRENTO - **FANTASY** VIA GRAZIOLI 64 TRENTO

UMBRIA: **FAB COMPUTER** VIA S. ROCCO 35/A BASTIA (PG) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC** PERUGIA PIAZZALE DUOMO COLLESTRADA PERUGIA - **GLOBAL GAME** VIA BASTIOLA 35 PERUGIA - **PLAY ONE** VIA CICLONI 2 PERUGIA

VALLE D'AOSTA: **VIRTUAL GAMES** VIA LOSTAN 27 AOSTA

VENETO: **MICHIELI CENTRO COMM.LE AUCHAN** VIA TOSATTO MESTRE - **ECHOS CENTRO COMMLE AIRONE** VIA COLOMBO 79 MONSELICE (PD) - **COMPUTER SACE CENTRO COMMLE GIOTTO** VIA VENEZIA 61 PADOVA - **MONDADORI INFORMATICA CENTER** VIA SCRAVEGNI 16/A PADOVA - **COMPUTERSHOP TREVISO CENTRO COMMLE I GIARDINI DEL SOLE** GALLERIA EUROPA 20 CASTELFRANCO VENETO (TV) - **SME** VIA DANTE 1 CESSALTO (TV) - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE TIZIANO** VIA POSTUMIA OVEST 78 S. BIAGIO CALLALTA TREVISO - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE ADRIATICO** VIA PRATIGUORI 29 PORTOGRUARO (VE) - **FERRARIN** VIA DE MASSARI 10 LEGNAGO (VR) - **MEDIA WORLD MEDIA MUSIC VERONA CENTRO COMMLE VERONA 1** VIA MONTE CRISTALLO S. GIOVANNI LUPATOTO (VR) - **TOYS 'R' US CENTRO COMMLE LA GRANDE MELA** VIA TRENTINO LUGAGNANO I SONA (VR) - **TAROCCO FRANCO** VIA VENEZIA 35 COSTABISSARA VICENZA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE CAMPO ROMANO** VIA TRASIMENO 7-9-11 SCHIO (VI) - **COMPUTERSHOP VICENZA CENTRO COMMLE PALLADIO** SS11 PADANIA SUP. 60 VICENZA - **VIDEOTEQUE CENTRO COMMLE PALLADIO** S.S. PADANA SUPERIORE VICENZA

ED INOLTRE IN TUTTI I PUNTI VENDITA **"IT'S LOGIC"**

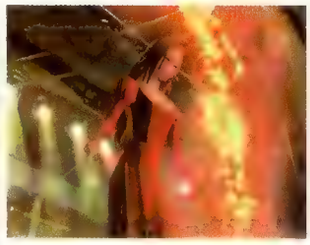
Speciale Squaresoft

Negli ultimi mesi ***Squaresoft*** *è stata piuttosto prolifica di giochi. Titoli come* ***Einhander, Front Mission Alternative, Chocobo's Mysterious Dungeon*** *e* ***Xenogears*** *si sono susseguiti a ritmo incalzante e questa cadenza non sembra destinata a diminuire, almeno a giudicare dalle* ***uscite previste per i prossimi mesi****...*

Parasite Eve

GENERE: CINEMATIC RPG
USCITA PREVISTA: 29 MARZO

La trasposizione digitale del *best-seller* di Hideaki Sena, prevista inizialmente per il 19 marzo, è stata posticipala al 29 dello stesso mese, pochi giorni di differenza che ci hanno però impedito di pubblicarne la recensione in questo numero di *Super PlayStation Console*. Accontentatevi quindi per il momento di quest'ennesimo aggiornamento...
Curato dallo staff responsabile dello sviluppo di *Final Fantasy VII*, *Parasite Eve* è un gioco di ruolo dal taglio cinematografico e dalle promettenti caratteristiche di grafica e giocabilità. La creazione dei fondali è state affidata dai medesimi artisti hollywoodiani responsabili degli effetti speciali di film come *True Lies* e *Apollo 13*: questa presenza dovrebbe quindi garantire un'elevata qualità delle ambientazioni. Il gioco si divide principalmente in fasi di ricerca e di combattimento con mostri. Gli scontri sono effettuati tramite un sistema di battaglia ispirato a quello di *Final Fantasy VII*: non vi è però interruzione tra la scoperta dei nemici e l'inizio del combattimento, visto che gli scontri si effettuano nello stesso punto in cui individuate i vostri avversari. In *Parasite Eve* non dovete gestire un gruppo di eroi: Aya dovrà arrangiarsi interamente da sola. Il gioco ha luogo a New York durante la vigilia di Natale. Aya Brea, un investigatrice della polizia newyorkese, e il suo ragazzo si stanno godendo una piacevole serata assistendo a un'opera al Carnegie Hall. Improvvisamente l'intero teatro prende fuoco provocando il panico tra gli spettatori. La causa di tutto sembra essere nei poteri soprannaturali del soprano che la protagonista non esita ad affrontare con la pistola spianata. Alla domanda di Aya *"Chi sei tu?"*, la cantante risponde *"Io sono Eve"*. Inizia così la battaglia tra la giovane protagonista del gioco e i nuovi esseri mutanti creati dalla misteriosa ribellione dei mitocondri. *Parasite Eve* promette di dare alla storia descritta nel romanzo quella dinamicità e quel realismo che il pessimo film a lui ispirato non ha saputo donargli.

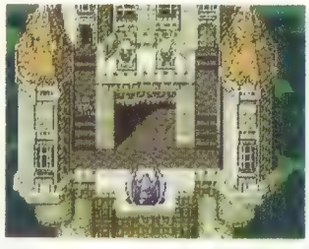


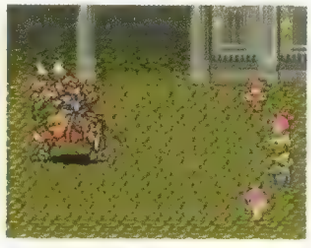
LE NUMEROSE SEQUENZE IN FULL MOTION CONTENUTE NEL GIOCO CONTRIBUISCONO A DONARGLI UNO STILE PRETTAMENTE CINEMATOGRAFICO, PER NON PARLARE DEL DETTAGLIO GRAFICO, DAVVERO SBALORDITIVO.

Final Fantasy V

GENERE: RPG
USCITA PREVISTA: IMMINENTE

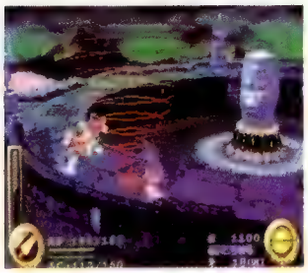
Dopo il brillante successo di *Final Fantasy VII*, Square ha deciso di convertire tutta la serie di *FF* per PlayStation. Alla fin troppo fedele conversione di *Final Fantasy IV* seguirà quindi l'adattamento per PlayStation del quinto episodio della saga.
Final Fantasy V è il terzo titolo più venduto della serie con ben 2.450.000 cartucce piazzate dal 1992. Sebbene abbia goduto di un successo così elevato in Giappone, *FFV* non è mai stato adattato per il mercato occidentale. Questa conversione costituirebbe quindi una buona occasione per la divisione americana di Square per porre rimedio a questa mancanza. Ricordiamo che *FFV* è stato il primo RPG Square a godere del *Job System* e che vanta uno splendido commento musicale a cura di Nobuo Uematsu. La versione PlayStation includerà alcune sequenze in *full motion* realizzate appositamente per il gioco. L'uscita di *Final Fantasy V* è prevista proprio in questi giorni.





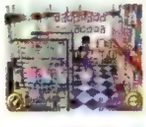
FINAL FANTASY V ***COSTITUISCE UN PEZZO IMMANCABILE NELLA COLLEZIONE DI QUALSIASI APPASSIONATO DELLA SERIE.***

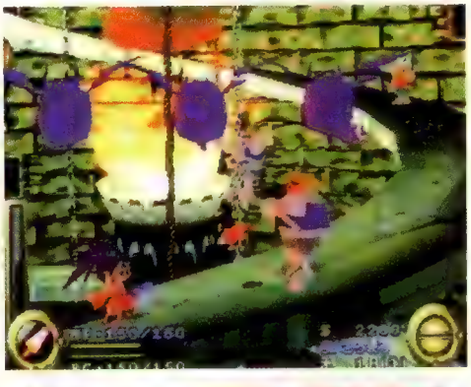
Brave Fencer Musashiden



GENERE: ACTION RPG
USCITA PREBISTA: AGOSTO

ecentemente le televisioni giapponesi hanno trasmesso uno spot che illustrava un nuovo gioco di ruolo prodotto da Square. *Brave Fencer Musashiden* è un *action RPG* poligonale che sembra rappresentare la risposta Square a giochi di ruolo prodotti per Nintendo 64 come *Zelda*.
Il protagonista è una caricatura di Musashi Miyamoto, un leggendario samurai esistito realmente: di lui si narra che sia riuscito ad uccidere il suo più temibile rivale, Kojiro Sasaki, con l'ausilio di una semplice spada di legno. Il gioco non è però ambientato nel medioevo nipponico, bensì un mondo fantastico che il giocatore scoprirà progredendo nell'avventura. Essendo un *action RPG*, non vi è alcuna pausa tra la fase esplorativa del gioco e i combattimenti. Particolarmente elevata è anche l'influenza del genere *platform*, visto che il gioco richiede l'esecuzione di numerosi salti ben calibrati di fronte ai boss di fine livello. L'interfaccia di gioco è comune a quella degli altri giochi di ruolo: l'energia del personaggio è mostrata in *HP*, è presente un sistema monetario per l'acquisto di armi e ad ogni mostro sconfitto si guadagnano punti-esperienza per passare di livello. Lo sviluppo del gioco è iniziato il febbraio dello scorso anno a cura di un gruppo di sviluppatori Square di Osaka; al momento solo otto livelli del gioco sono stati completati. La versione definitiva di ***Brave Fencer Musashiden*** dovrebbe essere distribuita entro il mese di agosto. Square ha dichiarato che se il gioco godrà del successo sperato, questo titolo costituirà l'inizio di una lunga serie di *action RPG* poligonali ispirati ai leggendari spadaccini della storia giapponese.





BRAVE FENCER MUSASHIDEN ***VANTA UNA GRAFICA ESTREMAMENTE COLORATA.***

AL TERMINE DI OGNI LIVELLO VI ATTENDE IL CLASSICO BOSS DALLE PROPORZIONI COLOSSALI.

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
011.68.12.582 • 011.68.11.131
• Fax:
011.68.11.131
• E.mail:
softnews@inrete.it

A. Filigno

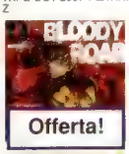
Software News
novità software dal mondo

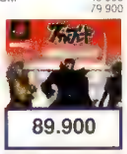
Anche vendita per corrispondenza

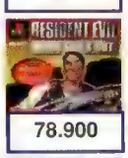
Titoli Playstation a partire da L. 34.900

4-4-2 SOCCER	78 900
ACE COMBAT 2	88 900
ACTUA SOCCER 2	88 900
ADVENTURE OF LOMAX	89 900
AGENT ARMSTRONG	88 900
ALIEN TRILOGY	89.900
ALL STAR BASEBALL 97	89.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALUNDRA	89 900
ATARI GREATEST HITS	89.900
AYRTON SENNA KART	75.900
BLACK DOWN	89.900
BLOODY ROAR	OFFERTA
BOBBLE BOBBLE	84 900
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BRHAMA FORCE	89.900
BROKEN SWORD	88.900
BROKEN SWORD 2	88.900
BUSHIDO BLADE	89.900
BUST A MOVE 2	49.900
BUST A MOVE 3	77.900
CASTELVANIA-Simphony of the Night	89.900
CITY OF LOST CHILDREN	89 900
COLONY WARS	98.900
COMMAND & CONQUER	88.900
COOL BOARDERS 2	89.900
CRASH BANDICOT	85.900
CRASH BANDICOT 2	88 900
CRITICAL DEPTH	89 900
CROC	88 900
CRYPT KILLER	93 900
DEATHTRAP DUNGEON	89 900
DESCENT 2	89 900
DINASTY WARRIORS	89 900
DISCWORLD 2	88 900
DISRUPTOR	65.900
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.900
DUKE NUKEM 3D	98.900
EPIDEMIC	79.900
FANTASTIC FOUR	87.900
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FELONY 11-79	89.900
FIFA SOCCER 96	49.900
FIFA SOCCER 97	49 000
FIFA SOCCER 98	88 900
FIGHTERS IMPACT	89.900
FIGHTING FORCE	88.900
FINAL FANTASY VII	98.900
FORMULA 1	59 900
FORMULA 1 97	109 900
FROGGER	89 900
G-POLICE	98 900
GUNSHIP 2000	79 900
HERCULES DISNEY	88 900
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49 900
IRON AND BLOOD	59.900
JET RIDER	69 900
KING OF FIGHTERS	79.900
KINGS FIELD	78.900
KRAZY IVAN	69.900
KURUSCHII (I Q)	77.900
LEGACY OF KAIN	79 900
LETHAL ENFORCER 1&2	69.900
LIFEFORCE TENKA	97.900
LOADED	49.900
MACHWARRIOR 2	89 900
MAGIC CARPET	79 900
MAGIC THE GATHERING	89 900
MARVEL SUPER HEROES	88 900
MDK	89.900
MEGAMAN 8	85.900
MONSTER TRUCK	98 900
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	89 900
MOTO RACER	88 900
NAGANO WINTER 98	99.900
NAMCO MUSEUM VOL2	79 900
NAMCO MUSEUM VOL3	79.900
NAMCO MUSEUM VOL5	77.900
NBA IN THE ZONE 2	89.900
NBA LIVE 96	49 900
NBA LIVE 97	69 900
NBA LIVE 98	88 900
NEED FOR SPEED	49 900
NFL QUARTERBACK 98	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88.900
NFL-GAMEDAY	69 900
NHL BREACKWAY 98	89 900
NHL FACE OFF	69 900
NHL FACE OFF 97	75.900
NHL OPEN ICE	89.900
NIGHTMARE CREATURES	88 900
NIGHTMARE CREATURES	88.900
OVERBOARD	88 900
PANDEMONIUM	79 900
PANDEMONIUM 2	87 900
PGA TOUR GOLF 98	88.900
POWERPLAY HOCKEY 98	98 900
RAGE RACER	89 900
RALLY CROSS	78 900
RAMPAGE WORLD TOUR	89.900
RAPID RACER	88.900
RAVEN PROJECT	89.900
RAY STORM	78.900
RAYMAN PLATINIUM	49.900
RED ALERT C&C	98-900
RELOADED	59.900
RESIDENT EVIL	OFFERTA
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	78.900
RIDGE RACER	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	49 900
ROAD RAGE	89 900
ROSCO MC QUEEN	88 900
SAMURAI SHODOWN	75 900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	89 900
SENTIENT	79.900
SHELL SHOCK	79.900
SKELETON WARRIORS	89.900
SOUL BLADE	89.900
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69 900
STREET FIGHTER EX PLUS	88.900
SUIKODEN	89 900
SUPER PANG COLLECTION	TELEFONA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78 900
SYNDACATE WARS	89 900
TEKKEN 2	88 900
TEKKEN 3 JAP	PRENOTARE
TEMPEST X	84 900
TETRIS PLUS	88 900
THO SHIN DEN 3	78 900
THOSHIN DEN2	69 900
THUNDERHAWCK 2 -PLAT NUM	49 900
TIME COMMANDO	69 900
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	139 900
TOCA TOUR RACING	93 000
TOMB RAIDER 2	99 900
TOSHINDEN	79 900
TOTAL DRIVIN	89 900
TOTAL NBA 96	49 900
TRACK & FIELD -PLATINUM-	49 900
TRASH IT	89 900
TUNNEL B1	89 900
V-RALLY	84 900
VANDAL HEARTS	89 900
VIRTUAL OPEN TENNIS	89 000
WARCRAFT 2	89 900
WARHAWK	69 900
WIPE OUT	49 000
WIPE OUT 2097-PLATINIUM	49 900
Z	79 900

PREZZI BOMBA!







Console PSX
L.289.000

Universale
L. 379.000

Si eseguono modifiche universali in un'ora

Disponibili listini per rivenditori. Linea telefonica 011.689.27.40

Micro Personal Digital Assistant

Con **Micro PDA** *le ottimistiche previsioni di Yamauchi circa le simulazioni di crescita stanno divenendo una terribile realtà.*

Sony non ha voluto rivelare dettagli circa eventuali legami tra **Micro PDA** *e PlayStation 2.*

Le agende elettroniche sono andate sempre più evolvendosi con il passare degli anni: da semplici promemoria si sono lentamente trasformati in piccoli computer portatili. Ora Sony ha deciso di rivoluzionare ulteriormente il mercato proponendo un nuovo *Personal Digital Assistant* ridotto nelle dimensioni e completo nelle sue caratteristiche. A questo punto vi chiederete: perché parlarne in una rivista di videogiochi? Semplice, il nuovo *Micro PDA* (nome provvisorio) sarà collegabile a PlayStation tramite la porta della *memory card* così da poter effettuare scambi di dati. Come verrà implementata questa sua funzione sarà deciso dalle *softwarehouse* nei prossimi mesi. Nel frattempo iniziamo ad analizzare quali solo le reali potenzialità di questa nuova diavoleria nipponica.

Micro PDA è un'agenda elettronica portatile dalle ridotte dimensioni, il cui cuore è costituito da un processore RISC a 32-bit. L'unità è inoltre dotata di uno schermo a cristalli liquidi 32*32, semplici capacita audio e una porta di comunicazione a infrarossi. Quest'ultima verrà utilizzata per effettuare scambio di dati trea due *Micro PDA* senza bisogno della console, oppure per collegarsi a personal computer e agende elettroniche: questo tipo di connessione potrà essere effettuato tramite programmi appositi che renderanno compatibili le varie macchine. Applicazioni come agende e calendari saranno possibili grazie alla presenza di un orologio interno; il tipo di alimentazione utilizzato non è stato ancora chiarito. Le memorie saranno molto probabilmente di tipo *Flash* come quelle delle *memory card*: eventuali batterie serviranno quindi solo per orologio, monitor e processore. *Micro PDA* non è stato pensato per un utilizzo professionale, bensì per intrattenimento e svago: i videogiochi saranno quindi parte integrante delle sue funzioni. Tramite il CD-Rom di PlayStation sarà possibile trasferire programmi all'interno della macchina: il passaggio avverrà tramite la porta d'ingresso della *memory card*. Una volta trasferiti, i dati verranno compressi dalla CPU RISC in modo da occupare il minor spazio possibile. Il software per *Micro PDA* potrà quindi essere venduto insieme a un gioco per PlayStation. Questo fattore rende i 30 milioni di utenti della console possibili acquirenti di questa nuova agenda elettronica. Sony si è riservata di comunicare in dettaglio quali saranno le applicazioni inizialmente disponibili per questa macchina; la ditta giapponese ha comunque rivelato che programmi come agende, archivi e dizionari saranno i più probabili. Per quanto riguarda i giochi, tutto dipenderà dall'estro delle aziende produttrici a cui per altro sono già state fornite le specifiche della macchina. Tra i generi più probabili vi sono le simulazioni di crescita "alla ***Pocket Monster***". Le future *growing simulation* per PlayStation potranno quindi contenere una versione ridotta del gioco per *Micro PDA*: il giocatore trasferirà il programma sulla sua unita portatile, potendo così allevare le proprie creature anche fuori dalla console. Grazie alla porta di connessione sarà inoltre possibile scambiare gli esseri allevati con gli amici oppure organizzare combattimenti tra due *Micro PDA* in perfetto stile ***Pockemon***. *Micro PDA* sarà distribuito in Giappone a partire da questo inverno ad un prezzo che dovrebbe aggirarsi intorno alle cinquantamila lire. Sony ha dichiarato di voler commercializzare l'unità anche in Occidente senza però rivelare tempi e costi. Data l'estrema popolarità in Giappone di prodotti come ***Pocket Monster*** non si può che prevedere un futuro radioso per questa particolare agenda elettronica portatile: il successo di una sua eventuale distribuzione in Occidente è però tutto da dimostrare...

Le specifiche di* Micro PDA *sono già state inviate alle ditte produttrici di software per PlayStation.

CARATTERISTICHE TECNICHE

CPU: Processore a 32-bit RISC ARM7T
Memoria: 2K Bytes SRAM, 128K Flash RAM
Monitor: Schermo a cristalli liquidi con risoluzione 32*32
Sonoro: Altoparlante piezoelettrico (4 bit PCM)
Pulsanti: Cinque bottoni di input e uno di reset
Altro: Porta di comunicazione infrarossa bidimensionale, LED, orologio interno, numero d'identificazione, batteria

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64

MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

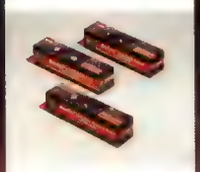
MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION


CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

Calibrare, Puntare, Fuoco!!!

Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

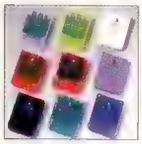
Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it



LA NUOVA SERIE DI PAD E MEMORY CARD COLORATE DI SONY È PRODOTTA IN NUMERO LIMITATO.

Big in Japan

Recentemente in Giappone si è verificato ***un forte aumento della violenza giovanile****, evento piuttosto strano in una società notoriamente caratterizzata da un* ***tasso di micro-criminalità estremamente basso****. In un breve lasso di tempo il tasso di criminalità giovanile ha raggiunto* ***il 44.5 % di tutti i crimini commessi*** *in Giappone. A questo sensibile incremento è seguita la solita caccia alle streghe di giornalisti e psicologi in cerca del capo espiatorio di turno a cui affibbiare tutte le colpe. E indovinate cosa troviamo in mezzo ai soliti* ***"L'educazione è troppo rigida!"*** *e* ***"I genitori sono troppo indulgenti!"****? **I videogiochi**, passatempi alienanti che, secondo l'insigne psicologo Teruhisa Horio, impediscono ai giovani di distinguere la differenza tra il bene e il male. Auguriamoci che* ***queste polemiche*** *non si traducano* ***in qualche forma di censura****...*

E PENSARE CHE C'ERA QUALCHE INCOMPETENTE CHE METTEVA IN DUBBIO L'ESISTENZA DEL DUAL SHOCK...

OLTRE ALL'INCREMENTO DELLA VIOLENZA GIOVANILE, QUESTI ULTIMI MESI HANNO VISTO UNA RECRUDESCENZA DELLA BATTAGLIA CONTRO IL SOFTWARE USATO, PORTATA AVANTI DAL CESA. A difendere i consumatori dalla discutibile politica di questa organizzazione ci ha pensato l'*ARTS* (*Association of Retailers of TV-Game Software*) che ha iniziato una dura opposizione alle pretese del *CESA*. Il punto della questione è se considerare i videogiochi come "prodotto cinematografico", rendendoli così soggetti a leggi di *copyright* che ne impedirebbero la vendita nel mercato dell'usato.

Per cercare di risolvere questo dilemma è stato organizzato un meeting tra legali e procuratori vari, i cui risultati sono stati consegnati a tutte le organizzazioni interessate. Il risultato di questo incontro è stato pienamente a favore della vendita dei giochi usati in quanto "non contrario alle leggi sul copyright". La battaglia legale è però tutt'altro che finita: *CESA* rimane ferma sulle proprie posizioni proibizioniste minacciando di rendere la vita parecchio difficile ai videogiocatori nipponici e ai collezionisti di tutto il mondo.

SONY AGGIUNGE COLORE A PLAYSTATION

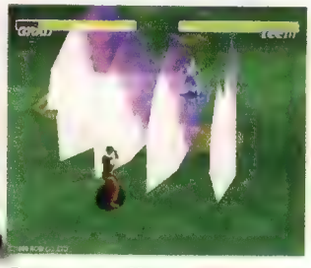
Sony Computer Entertainment ha iniziato la commercializzazione in Giappone di un set di *memory card* colorate. Le periferiche sono state distribuite a partire dal 29 febbraio in nove diverse tonalità: la loro produzione è avvenuta in numero limitato per la gioia del collezionisti. Stessa sorte toccherà al *Dual Shock* a partire da marzo: il pad vibrante Sony verrà venduto in sei colori differenti, anch'essi in edizione limitata. Entro la fine di marzo sarà inoltre disponibile un apposito contenitore per rendere più comodo e sicuro il trasporto delle *memory card*. Rimanendo in tema di salvataggi, Sony ha recentemente annunciato un codice per poter recuperare i *file* cancellati per errore dalla *memory card*. Premendo i tasti R1, R2, L1 e L2, l'icona riapparirà lentamente sul vostro monitor consentendovi di accedere al salvataggio cancellato: quest'operazione deve però essere effettuata non appena è avvenuta l'errata cancellazione, altrimenti le informazioni non saranno più recuperabili. Curiosamente questo codice era scritto sui manuali della prima versione giapponese della console, ma poi scomparso dalla documentazione dei successivi modelli di PlayStation. Non è ancora chiaro per quale motivo quest'utilissima funzione della *memory card* sia caduta nel dimenticatoio per quasi tre anni...

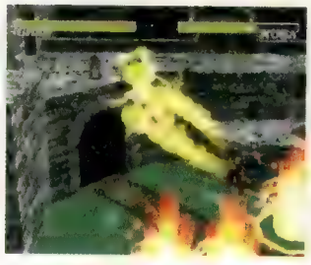
UN PUGNO DI OSSIAIO SU GRANDE SCHERMO

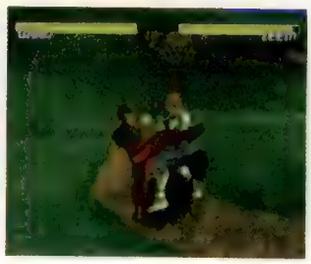
Dopo la discutibile serie di *OAV* distribuita in Giappone in questi mesi, è in arrivo il film dedicato al popolare picchiaduro poligonale Namco: ***Tekken*** diverrà un lungometraggio animato in computer grafica per la cui realizzazione è già stato previsto un budget di 60 milioni di dollari e uno staff di più di duecento persone. Prodotto da Namco, Sony e Polygon Pictures, il film dovrebbe essere pronto entro il 1999: la sua uscita precederà quindi di un anno quella del suo più diretto antagonista, il lungometraggio in computer grafica ispirato a ***Final Fantasy***.
Namco ha inoltre annunciato di voler distribuire a partire dal 29 aprile una nuova versione, più economica e colorata di nero, del primo pad analogico per PlayStation. Il nuovo *NeGcon* sarà compatibile con il *Dual Shock* , ma non offrirà nessun tipo di vibrazione.

SVELATO IL PROSSIMO DRAGON QUEST

Lo scorso numero vi avevamo anticipato che Enix avrebbe presto rilasciato una conferenza per rivelare alcuni dettagli circa l'attesissimo settimo episodio di ***Dragon Quest***. Dalle dichiarazioni di Yuuji Horii, creatore della saga, è emerso che il gioco verrà realizzato interamente in grafica poligonale con aggiunta di sequenze in *Full Motion Video*. Al giocatore verrà data una notevole libertà di movimento: ***Dragon Quest VII*** sarà molto meno lineare dei classici RPG di scuola nipponica.







DESTREGA *DI* KOEI, *OVVERO QUANDO* BUSHIDO BLADE *INCONTRA* STREET FIGHTER II...

CLASSIFICHE NIPPONICHE

Questo mese vi proponiamo i dati di vendita dei giochi distribuiti tramite *Digi-Cube*, presenti all'interno dei *convenience store* giapponesi, e la classifica di *Famitsu Weekly*.

GIOCHI PIU' VENDUTI TRAMITE DIGI-CUBE (Febbraio)

Xenogears	PlayStation	RPG	Squaresoft
Bio Hazard 2	PlayStation	Avventura	Capcom
Gran Turismo	PlayStation	Guida	Sony
Project V6	PlayStation	Simulazione	General Entertainment
Pro Baseball Team mo Tsukuro!	Saturn	Simulazione	Sega Enterprises
Choro Q3	PlayStation	Guida	Takara
3D Ninja Katsugeki Tenchu	PlayStation	Azione	Sony
Bomberman World	PlayStation	Azione	Hudson
Chocobo's Mysterious Dungeon	PlayStation	RPG	Square
Winning Post 3	PlayStation	Simulazione	Koei

TOP TEN FAMITSU WEEKLY (13 Marzo)

1. Xenogears	PlayStation	RPG	Squaresoft
2. Bio Hazard 2	PlayStation	Avventura	Capcom
3. Gran Turismo	PlayStation	Guida	Sony
4. Bust a Move Dance & Rhythm	PlayStation	Azione	Enix
5. SD Gundam G Century S	Saturn	Strategia	Bandai
6. Hyper Olympics in Nagano	PlayStation	Sport	Konami
7. Winter Heat	Saturn	Sport	Sega
8. Bomberman World	PlayStation	Azione	Hudson
9. Chocobo Mysterious Dungeon	PlayStation	RPG	Squaresoft
10. Minna no Golf	PlayStation	Sport	Sony

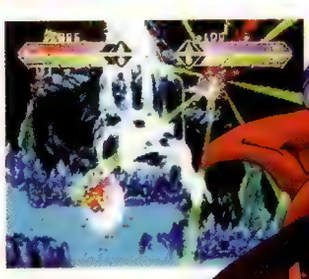
Saranno inoltre incluse numerose sottotrame: l'intento degli sviluppatori è quello di creare un titolo che invogli il giocatore a giocare per lungo tempo e non a terminare il tutto nel minor tempo possibile. Alcuni personaggi comprimari agiranno in modo totalmente autonomo, comportandosi in modo realistico e accumulando punti-esperienza: il risultato apparirà al giocatore come una modalità *multiplayer* vera e propria. Sfortunatamente Enix non ha mostrato nessuna immagine del gioco, né rilasciato una data di uscita. ***Dragon Quest VII*** promette di essere un duro rivale per il prossimo capitolo di ***Final Fantasy***, attualmente in fase di sviluppo presso Square.

JILORL: *LA SOMIGLIANZA CON* FINAL FANTASY VII *È PALESE.*

Koei in Famitsu

Il 24 febbraio scorso Koei, casa specializzata in simulazioni storico/strategiche, ha presentato tre nuovi titoli dalle caratteristiche tecniche interessanti. Il più promettente dei tre è sicuramente ***Destrega***, un picchiaduro poligonale che offre al giocatore un'incredibile libertà di movimento. L'arena di gioco, realizzata interamente con poligoni, è particolarmente vasta e complessa: il giocatore può scegliere se attaccare l'avversario con colpi a lungo raggio oppure con tecniche corpo-a-corpo. L'uscita del gioco è prevista per quest'autunno. Il secondo titolo presentato è un RPG poligonale intitolato ***Jilorl*** (oppure ***Zill o'oll***, a seconda di come traslitterate gli ideogrammi che compongono il suo nome). Tra gli elementi più interessanti che caratterizzano il gioco vi sono una fase di creazione del personaggio molto dettagliata, una ridotta linearità della storia e l'assoluta mancanza di attacchi casuali. Il sistema di combattimento appare molto simile a quello di ***Final Fantasy VII***, ma non è ancora chiaro se si tratti di un sistema in tempo reale o a turni. Contenuto su un solo CD, ***Jilorl*** sarà distribuito a partire da quest'estate.

SILHOUETTE MIRAGE: *TREASURE APPRODA FINALMENTE SU PLAYSTATION!*



L'ultimo gioco mostrato è ***Fushin Engi***, un *simulation RPG* ambientato nell'antica Cina in piena tradizione Koei. Sebbene dal punto di vista grafico sembri il meno convincente dei tre, la notevole esperienza che la casa produttrice ha in questo genere di giochi lo rende un titolo di sicuro interesse.

FUSHIN ENGI: *PRATICAMENTE* FINAL FANTASY TACTICS *AMBIENTATO NELL'ANTICA CINA.*

THE GAME PARADISE 2: *BLASTATE I VOSTRI AVVERSARI CON PAD E PISTOLA.*

Short in Japan

Treasure ha annunciato la conversione di ***Silhouette Mirage*** su PlayStation. L'innovativo *platform*, inizialmente pensato solo per Saturn, apparirà quest'estate in una nuova versione che vanterà numerosi miglioramenti: tra questi vi è la presenza di due boss aggiuntivi. Sembra inoltre che l'adattamento per il mercato occidentale sia già stato affidato a Working Design.
Hudson ha presentato un *simulation RPG* avente come protagonisti i personaggi del mondo di ***Bomberman***. Il gioco conterrà sedici differenti classi del bombarolo nipponico tra cui maghi, chierici e ninja. Saranno possibili scontri in coppia mediante una modalità a due giocatori. La data di uscita di ***Bomberman Wars*** è fissata per il 16 aprile. Jaleco ha annunciato per la fine di marzo ***The Game Paradise 2***, uno bizzarro sparatutto poligonale in cui un giocatore più controllare il proprio mezzo tramite *Dual Shock*, mentre un suo amico può intervenire e aiutarlo sparando ai nemici con *GunCon*! Takara distribuirà entro giugno un nuovo ***Choro-Q*** nautico: ***Choro-Q Boat*** conterrà 120 mezzi differenti e consentirà di giocare in due contemporaneamente tramite *split-screen*.
Concludiamo con l'annuncio di tre nuovi titoli Konami per PlayStation. ***Dance Dance Dance*** è in un gioco di ballo e ritmo sullo stile di ***Parappa The Rapper***; ***Poitter's Point 2 – Sodom*** è basato su un *puzzle game* piuttosto popolare in Giappone, mentre ***Dancing Blade*** è un "picchiaduro misto a ballo", qualunque cosa significhi. Nessuno di questi tre titoli possiede ancora una data di uscita precisa.

REAL MEN PLAY BLACK...

Speciale AOU '98

Tra il 18 e il 19 febbraio ***le più importanti case videoludiche*** *giapponesi si sono date appuntamento a Tokyo per presentare* ***i loro ultimi coin-op****. Un nuovo* ***AOU Show,*** *non più caratterizzato dalla presenza di* ***schede dalla tecnologie avanzatissime****, ma dalla realizzazione di giochi a basso costo basati su hardware già esistente. Una* ***politica di abbassamento dei prezzi*** *che andrà sicuramente a beneficio delle case minori, la cui line-up è andata sempre più impoverendosi a causa a causa dell'elevato costo di sviluppo dei giochi più competitivi.* ***Al Makuhari Messe di Chiba (Tokyo) c'era per noi Nicolas di Costanzo...***

VINCITORI DEL PREMIO BEST INCOME '97 DELLA RIVISTA COIN-OP JOURNAL

VIDEOGIOCHI

Virtua Fighter 3
Tekken 3
X-Men VS Street Fighter
Virtua Striker
Street Fighter 3 New Generation

CABINATI

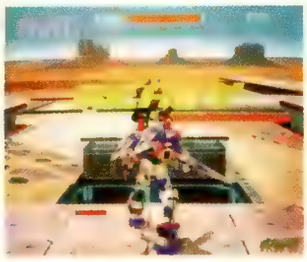
Rave Racer
The House of the Dead
Densha De Go!
Time Crisis
Alpine Racer

MACCHINE A PREMI

New UFO Catcher (Sega)
Print Club 2 (Atlus/Sega)
Convnicatcher Torihoudai (Banpresto)
Dream Catcher (Sega)
Neo Print (SNK)

Come ogni anno l'*AOU Show* ha avuto luogo nel Makuhari Messe, complesso situato nei sobborghi di Tokyo vicino all'aeroporto di Narita. Tutte le più grandi case produttrici di *coin-op* erano presenti con le loro ultime novità.

Sega come sempre ha surclassato la concorrenza presentando il *Model 3 Step 2*, una nuova generazione di schede dalle potenzialità elevatissime. Namco e Konami hanno introdotto un discreto numero di nuovi titoli per *System 23* e *Cobra*, ma nessuno di questi sembra in grado di intaccare la supremazia assoluta di Sega in campo tecnologico. Capcom e SNK erano presenti con gli ennesimi *sequel* delle loro saghe di picchiaduro più popolari, come *Marvel Vs Capcom* e *Fatal Fury Real Bout 2: The Newcomers*. Entrambe le case hanno però presentato meno titoli rispetto allo scorso anno. Nessuna nuova scheda è stata introdotta durante la fiera, ad eccezione della già citata nuova generazione di *Model 3* di Sega, indubbiamente l'hardware più potente presente allo show. *System 33* di Namco rimane ancora un mistero, *Cobra* di Konami non ha soddisfatto le aspettative, mentre *Hyper Neo Geo 64* di SNK ha mostrato caratteristiche notevolmente inferiori rispetto a quelle offerte dalla concorrenza. Molto più sviluppato il settore delle schede a basso costo; PlayStation, *ST-V* e *M2* erano ampiamente supportate. Sega non sembra avere ancora definito una propria strategia riguardo questo settore videoludico: al momento il sistema *ST-V* è il più supportato, anche se presto dovrà lasciare il posto a *Model 2*, i cui costi col tempo



VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM *VANTA ANIMAZIONI DAVVERO FLUIDE.*

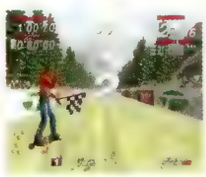
si sono notevolmente ridotti, e alla nuova scheda basata sul Katana. Anche la seconda generazione di schede basate su PlayStation ha ormai raggiunto il proprio limite, fattore che oltretutto rende particolarmente complesse le conversioni per il sistema casalingo. Per quanto riguarda *M2*, la scheda basata sull'omonima console morta ancor prima di nascere, è stata ufficialmente adottata da Capcom e Konami per la realizzazione di giochi a basso costo. Taito ha presentato un nuovo episodio di ***Psychic Force*** che gira su hardware *3DFx (Wolf)*: la suddetta casa produttrice è al momento l'unica attratta da schede basate sulla tecnologia dei PC. Molte case minori, come Psykio e Eighting, si sono recentemente interessate alla sempre più accessibile tecnologia *Model 2*. Grazie a questa scheda, ancora competitiva nonostante l'età, parecchie ditte sono ora in grado di realizzare titoli graficamente eccellenti senza doversi sobbarcare gli altissimi costi di sviluppo di un nuovo hardware. In Giappone, come in America ed Europa, il mercato delle sale giochi sta subendo una forte ristrutturazione. Le piccole sale gestite da privati stanno lentamente scomparendo in favore dei grandi centri gestiti direttamente dalle ditte produttrici di videogiochi. Di conseguenza molte case si sono specializzate in complessi e costosi cabinati dedicati, commercializzabili solo in questo tipo di sale, oppure allo sviluppo di titoli per l'estero. Ne è seguito un impoverimento del mercato causato dall'impossibilità per le piccole case di produrre giochi competitivi. Ora che si ha a disposizione la tecnologia targata Sega, questa tendenza potrebbe mutare...

SEGA

Allo stand Sega, dominato dalla imponente presenza del *Model 3 Step 2*, si respirava aria di *sequel*. ***Sega Rally 2***, ***Fighting Vipers 2*** e ***Virtual On Oratorio Tangram*** erano i titoli più pubblicizzati. Ci si attendeva di vedere ***Sega Rally 2*** come il titolo più gettonato dello stand, ma la creazione di Mizuguchi ha dovuto dividere il suo primato con il nuovo ***Virtual On***. La lunga fila di fronte ai cabinati del nuovo sparatutto robotico targato AM 2, pronto al 90%, era piuttosto significativa circa l'opinione che aveva il pubblico giapponese riguardo a questo gioco. Particolarmente soddisfatto anche il suo produttore, che osservava divertito le code di videogiocatori formarsi davanti ai *coin-op*, consumando allegramente snack e bevande. AM 1 era presente con ***Harley Davidson & LA Riders***, ***Ski Champ*** e il bizzarro ***Get Bass***, il cui particolare cassone ha attirato l'attenzione di una buona parte del pubblico. Allo stand Sega era presente anche Treasure (***Dual Heroes, Mischief Makers***) con un nuovo sparatutto intitolato ***Radiant Silvergun***. ***Sega Rally 2***, già disponibile in Giappone, si è rivelato un degno successore della precedente simulazione automobilistica targata AM 2. Le sensazioni di gioco offerte ricordando molto quelle del precedente ***Sega Rally***; a queste si aggiungono un dettaglio grafico estremamente superiore con fondali interamente in 3D e splendide *texture*. Ineccepibile anche sul fronte sonoro, ***Sega Rally 2*** offre splendide musiche in stile techno ed effetti davvero realistici. Eccezionale il cassone sviluppato da AM 4 per il gioco: il suo sistema idraulico segue i movimenti della vettura nel gioco in maniera talmente realistica da inclinarsi in avanti quando si effettua una frenata. Da notare anche la presenza del freno a mano che farà la gioia dei puristi delle simulazioni di guida; fino ad ora nessun titolo ha offerto sensazioni di guida così realistiche al giocatore. ***Scud Race*** ha chiaramente perso il primo posto tra i giochi di guida... ***Virtual On Oratorio Tangram*** presentava animazioni di elevata qualità, dotate di un'incredibile fluidità (60 *fps*). Il gioco è basato sullo stesso *concept* dell'episodio precedente, con alcuni miglioramenti sul sistema di tiro, sui controlli e sulla parata. La versione presente all'*AOU Show* conteneva solo sei robot dei dodici previsti nel gioco completo. Le modifiche apportate al gioco hanno reso più frequenti le fasi di combattimento ravvicinato, che ora risultano più giocabili e divertenti. Implementati anche i fondali che vantano una notevole interattività con il giocatore. I miglioramenti apportati al gioco dovrebbero rendere il nuovo ***Virtual On*** più appetibile rispetto al suo predecessore, titolo la cui popolarità in Occidente non ha raggiunto l'elevato livello di quella giapponese. Sorte toccata anche al primo ***Fighitng Vipers***, il cui stile troppo nipponico e la cui somiglianza a ***Virtua Fighter*** non gli hanno permesso di evidenziarsi nel mercato occidentale. ***Fighting Vipers 2*** vanta un aspetto grafico estremamente superiore grazie alle immense potenzialità del *Model 3 Step 2*. Sono state inoltre apportate numerose modifiche alla meccanica di gioco. Tra queste la più singolare e la *Super KO*, una mossa altamente spettacolare che vi permette di eliminare l'avversario con un sol colpo. Inoltre, grazie al *Multi-Stages System*, il modo in cui vengono presentati i vari scontri si adatta al livello di abilità del giocatore, facilitando così i neofiti. Agli otto combattenti presenti nel primo episodio se ne sono aggiunti altri tre, portando la rosa dei personaggi a dodici. La loro caratterizzazione, punto di forza del primo episodio, è stata affidata al *character*

(SOPRA) **FIGHTING VIPERS 2**

(SOTTO) **SKI CHAMP**



L'USCITA DELL'ATTESISSIMO SEQUEL DI SEGA RALLY È ORMAI IMMINENTE.

(Sopra) **Get Bass:** ***una simulazione ittica all'ennesima potenza.***

(Sotto) **Harley Davidson & LA Riders** ***farà la gioia degli easy-rider videoludici.***

designer "di tendenza" Imai Toons, già conosciuto in Giappone per la realizzazione di alcune pubblicità. Ancora una volta quindi, gli sviluppatori sembrano aver enfatizzato il look giapponese del gioco, fattore che potrebbe non giovare alla sua popolarità nei paesi occidentali... Uscito a fine dicembre in Giappone, ***Harley Davidson & LA Riders*** è una simulazione motociclistica basata sull'ultima generazione di *Model 3*. Le sensazioni di guida offerte sono differenti dagli altri giochi di guida, principalmente perché si è cercato di avvicinarsi il più possibile al feeling che si percepisce in sella a una vera Harley. Il gioco vi mette a disposizione sei differenti motociclette con le quali dovrete raggiungere cinque diversi obiettivi che appaiono in ordine casuale. Il percorso da seguire è in parte a discrezione del pilota, come avveniva in *GTI Club*. ***Harley Davidson & LA Riders*** è un gioco di guida alternativo che sicuramente saprà guadagnarsi un folto gruppo di appassionati.

Ski-Champ è una simulazione sciistica che unisce a meccanica tradizionale una grafica senza paragoni. Il giocatore inizia la propria gara lanciandosi da un elicottero per poi continuare la corsa lungo valli e cittadine di montagna. Vi sono un totale di sei piste disponibili distribuite in tre livelli di difficoltà. Gli sviluppatori sono riusciti a creare un'atmosfera particolarmente dinamica: mentre sciate dovrete affrontare diversi tipi di ostacoli come foreste in fiamme e fughe di animali selvatici. Le sensazioni di gioco offerte sono molto realistiche, tanto da cambiare a seconda del tipo di neve su cui si scia, fattore che rende ***Ski-Champ*** un titolo particolarmente promettente. ***Get Bass*** è una simulazione poligonale di pesca dall'incredibile dettaglio grafico che sfrutta un cassone dotato di canna da pesca con tanto di *feedback*. La commercializzazione in occidente appare comunque piuttosto incerta. Abbiamo infine ***Radiant Silver Gun***, uno sparatutto a scorrimento verticale dall'aspetto piuttosto tradizionale. Particolarmente complessa è invece la meccanica di gioco, che offre il controllo immediato di varie modalità di fuoco tramite la pressione combinata dei pulsanti. Il potenziamento della propria astronave è basato su punti-esperienza ottenibili ad ogni nemico ucciso, proprio come avviene in un gioco di ruolo. ***Radiant Silver Gun*** è basato su hardware *ST-V* fattore rende pressoché scontata la conversione per Saturn. Il recente avvicinamento di Treasure a PlayStation (vedi **Big in Japan**) rende probabile anche un adattamento per la console Sony. I prodotti presentati da Sega non avevano rivali per quanto riguarda qualità tecnica e grafica: dispiace solo la massiccia preponderanza dei *sequel* rispetto ai giochi originali.

Namco

I titoli più importanti presenti allo stand della Namco, posto come di consueto di fronte a quello Sega, erano ***Time Crisis 2*** ed ***Ehrgeiz***. Il primo è il *sequel* del popolare sparatutto con *light-gun* convertito anche per PlayStation. Le principali differenze con la versione precedente del gioco riguardano un maggiore dettaglio grafico, reso possibile dalla nuova scheda *System 23*, e la possibilità di collegare due cassoni per giocare in coppia; quest'ultimo elemento risolve il principale difetto del precedente episodio, consentendo a due giocatori di giocare contemporaneamente, ognuno con una differente visuale. La versione presentata, pronta al 60%, presentava alcuni problemi di *pop-up* dei poligoni che ci auguriamo vengano risolti nel gioco completo. ***Ehrgeiz*** è il picchiaduro poligonale realizzato da Dream Factory, già disponibile in Giappone, di cui vi abbiamo parlato sullo scorso numero di SPC. Come in ***Tobal***, *beat'em up* sviluppato dallo stesso team, il giocatore può muoversi liberalmente all'interno dell'arena di gioco. Sono possibili attacchi a lungo raggio mediante sfere di energia e l'utilizzo di alcuni elementi del fondale come appoggio o per colpire l'avversario. Il combattimento si sviluppa inoltre su due piani di gioco. Particolarmente curato il bilanciamento della difficoltà: i primi scontri si superano senza alcuna difficoltà, mentre per gli ultimi è necessaria una notevole dose di esperienza. Come per gli altri picchiaduro Namco, il numero di personaggi incrementa con il passare del tempo; la presenza di Tifa, Cloud e Chocobo di ***Final Fantasy VII*** è già stata confermata tra i personaggi segreti. Una discreta folla si era radunata anche attorno a ***Downhill Bikers***, una simulazione ciclistica poligonale basata su *System 23* che offre numerose ambientazioni differenti. Seduto su di un cabinato simile a quello di ***Propcycles***, il giocatore deve completare svariati percorsi pedalando ed eseguendo più acrobazie possibili. E' inoltre disponibile una modalità multi-giocatore che consente il *link* di quattro cabinati. ***Panic Park*** è composto da una serie di bizzarri mini-giochi da completare utilizzando un sistema di controllo alquanto singolare: utilizzando una leva di controllo bisogna muovere il proprio personaggio superando svariati ostacoli. Il gioco offre il meglio di sé quando viene provato in coppia: alcuni sottogiochi richiedono infatti che si sposti l'avversario agendo

Il nuovo sparatutto dei Treasure,* Radiant Silver Gun, *è apparso come un titolo davvero molto promettente.

Panic Park: ***una ventina di mini-giochi affrontabili anche in coppia.***

Techno Drive ***utilizza controlli piuttosto semplici ed immediati.***

Time Crisis 2 ***offre finalmente una modalità multigiocatore.***

SONY
PlayStation
NINTENDO 64
SEGA SATURN
ACTION JET
MAGEXA
NOLEGGIO
PERMUTE
GAMES IAP - USA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Vieni anche tu da
CRAZY GAMES SALOON
CRAZY GAMES SALOON® VIDEOGAMES & ACCESSORY
C.so XXII marzo n° 9 - Milano - Tel. 02/54118540 - Fax 02/54103805
TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

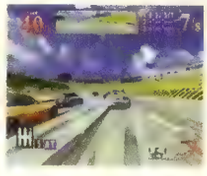
DOWNHILL BIKERS *PUÒ ESSERE GIOCATO DA QUATTRO PERSONE CONTEMPORANEAMENTE.*

sulla sua leva per poter essere completati. Il classico gioco rovina-amicizie... Namco ha infine presentato *Techno-Drive*, un titolo di guida suddiviso in vari mini-giochi da completare guidando una macchina dai semplici controlli. Il giocatore deve scegliere tre dei quindici sotto-giochi previsti; al termine della partita i risultati ottenuti vengono stampati accompagnati da commenti ironici. *Time Crisis 2* e *Ehrgeiz* a parte, quest'anno Namco non ha mostrato titoli particolarmente convincenti. Inoltre per tutta la durata della fiera non è stato fatto nessun accenno riguardo al misterioso e atteso nuovo gioco di combattimento armato, annunciato tempo addietro (vedi SPC #43).

(SOTTO) **EHRGEIZ** *CONTIENE TRE PERSONAGGI SEGRETI PRESI DAL MONDO DI* **FINAL FANTASY VII.**

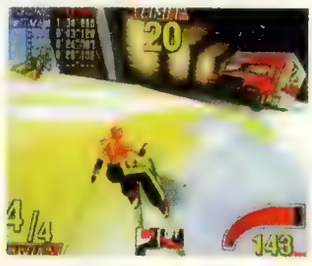
KONAMI

Alle nuove meraviglie Sega basate su *Model 3 Step 2*, Konami ha contrapposto una nutrita schiera di titoli per la potente scheda *Cobra*. ***Skier's High*** costituisce la risposta a ***Ski-Champ*** di Sega. Sebbene graficamente non sia al livello della simulazione sciistica della grande "S", ***Skier's High*** risulta comunque giocabile e divertente, offrendo inoltre alcuni elementi di gioco aggiuntivi: tra questi vi è la possibilità di saltare e di sfruttare i bordi esterni degli sci per eseguire repentini cambi di direzione. Queste nuove funzioni sono disponibili grazie all'innovativo cabinato che accompagna il gioco, dotato di un particolare sistema di controllo chiamato *Active Slide System*. Il titolo vanta inoltre due differenti modalità di gioco, tre piste, eccellente musica techno e una modalità *multiplayer* a quattro giocatori. Ad attirare maggiormente l'attenzione del pubblico erano però le versioni complete di ***Fighting WuShu 2nd*** e ***Racing Jam SDX***. Il primo consiste in pratica in una versione riveduta e corretta del picchiaduro poligonale uscito lo scorso anno. Tra i miglioramenti abbiamo una maggiore velocità dell'azione, grazie al *Turbo* e *High Speed Mode*, un aumento delle capacità di apprendimento dell'intelligenza artificiale e alcune nuove modalità di gioco. Rimane però ancora molto scomodo il sistema utilizzato per saltare, che costringe il giocatore a muovere molto rapidamente il joystick dal basso verso l'alto: l'aggiunta di un tasto per il salto sarebbe stato molto gradito. ***Racing Jam SDX*** è una simulazione di guida per scheda *Cobra* dotata di schermo panoramico. Il titolo offre inoltre quattro modalità di gioco estremamente differenti tra loro, numerose vetture utilizzabili e un inedito sistema di personalizzazione delle macchine. Graficamente parlando, ***Racing Jam SDX*** è particolarmente curato. Vi sono addirittura voci che affermano che il tutto giri su una versione della *Cobra* modificata, dato che il gioco muove due milioni di poligoni al secondo contro il milione di ***Fighting WuShu***. Sebbene non raggiunga il livello di giocabilità di ***Sega Rally 2***, ***Racing Jam SDX*** è un titolo di guida piuttosto convincente, nella tradizione della serie di ***Midnight Run***. Non poteva mancare uno sparatutto con *light-gun*, genere rappresentato in questa edizione dell'*AOU Show* da ***Teraburst***. Il gioco è basato sullo stesso *concept* di ***Thunder Hurricane***, tanto da condividere lo stesso cabinato, sostituendo ai soldato gli alieni. Un classico *shoot'em up* poligonale che non introduce nulla di nuovo. La *line-up* a basso costo di Konami era rappresentata da ***Bass Anglers***, simulazione ittica poco commerciabile in occidente, e dal più promettente *Battle Tryst*.



RACING JAM SDX *UTILIZZA UNO SCHERMO PANORAMICO DI PARTICOLARE EFFETTO.*

TERABURST: *PER LA SERIE "BLASTA L'ALIENO"...*



IL CABINATO DI **SKIER'S HIGH** *È PARTICOLARMENTE INNOVATIVO.*

Quest'ultimo gioco, basato su *M2*, è un picchiaduro poligonale concettualmente simile a ***Virtua Fighter*** di Sega. Il titolo è infatti dotato della classica pulsantiera a tre tasti utilizzabili per parare, calciare e tirare pugni. E' inoltre possibile schivare lateralmente come in ***VF3***. I personaggi a disposizione, otto iniziali più quattro segreti, sono stati caratterizzati da famosi disegnatori giapponesi. La regia delle sequenze in FMV è stata addirittura affidata a Mamoru Oshii, anarchico regista a cui dobbiamo capolavori dell'animazione nipponica come i due film di *Mobile Police Patlabor* e *Ghost In The Shell*. Importante sottolineare che il gioco veniva presentato in cabinati dotati di monitor al plasma, la cui elevata risoluzione, per non parlare dell'ampiezza, si è rivelata particolarmente adatta a questo tipo di giochi. Lo schieramento di titoli proposti da Konami rivela chiaramente l'intenzione della casa nipponica di voler rivaleggiare direttamente con Sega. Particolarmente apprezzata la linea di giochi a basso costo, perfettamente in grado di competere con i titoli basati su *ST-V* e *System 12*.

CAPCOM

Lo stand Capcom era caratterizzato da una certa mancanza di *software* originale: in pratica tutti i titoli presentati erano picchiaduro. ***Marvel Vs Capcom*** e ***Plasma Sword: Nightmare of Blistein*** erano i titoli più interessanti sviluppati dalla casa di Osaka. Del nuovo picchiaduro ad incontri della serie ***Vs,*** basato sull'immortale *CPS-2*, si è già parlato molto; ricordiamo soltanto che vanta la presenza di numerosi personaggi tratti dal mondo Marvel e Capcom e che consente al giocatore di scegliere un terzo combattente che lo aiuterà durante lo scontro. Il titolo è già disponi-

***LA NUOVA VERSIONE DI* FIGHTING WUSHU** *OFFRE UN'AZIONE DI GIOCO PIÙ FRENETICA.*

BATTLE TRYST *VANTA SEQUENZE IN FMV DIRETTE DAL REGISTA DI* **PATLABOR** *E* **GHOST IN THE SHELL.**

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 59.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAPAN

L. 49.000

L. 69.000

L. 59.000

L. 39.000

L. 99.000

L. 69.000

L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAPAN

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

U.S.A.

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAPAN

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L.	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L.	49.000
CRASH BANDICOT 2	USA	L.	59.000
CONTRA	USA	L.	49.000
COOL BOARDER	USA	L.	69.000
DISTRUPTOR	USA	L.	59.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L.	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L.	59.000
MEGAMAN X4	USA	L.	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L.	49.000
ODD WORLD	USA	L.	59.000
ONE	USA	L.	69.000
RAGE RACER	USA	L.	49.000
RAYMAN	USA	L.	49.000
RE LOADED	USA	L.	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L.	59.000
TEMPEST X3	USA	L.	49.000
BODY HAZARD	JAP	L.	49.000
BUSHIDO BLADE	JAP	L.	69.000
DARE EVIL	JAP	L.	49.000
DEAD HEAT ROAD	JAP	L.	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L.	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L.	49.000
FORMATION SOCCER97	JAP	L.	59.000
GALAXIAN 3	JAP	L.	49.000
GRADIUS	JAP	L.	49.000
GT	JAP	L.	49.000
HARD CAB	JAP	L.	49.000
LODE RUNNER	JAP	L.	49.000
MAKERUNA	JAP	L.	49.000
METAL JACKET	JAP	L.	39.000
POP TWIN BE	JAP	L.	49.000
SAMURAI 3	JAP	L.	49.000
SNATCHER	JAP	L.	49.000
SPEED KING	JAP	L.	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L.	99.000
STREET F. MOVIE	JAP	L.	49.000
TENNIS	JAP	L.	49.000
THE KING OF FIGHT.96	JAP	L.	49.000
TOSHINDEN 3	JAP	L.	49.000
V. SPIKE	JAP	L.	49.000
V. TENNIS	JAP	L.	59.000
WILD ARMS	JAP	L.	59.000
WING OVER	JAP	L.	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L.	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L.	69.000
CASPER	PAL	L.	99.000
DIE HARD	PAL	L.	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L.	59.000
LOADED	PAL	L.	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L.	110.000
NHL 97	PAL	L.	69.000
SPACE HULK	PAL	L.	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L.	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L.	99.000
TUNNEL B1	PAL	L.	69.000
ASTAL	USA	L.	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L.	49.000
DARK LEGEND	USA	L.	39.000
HI-OCTANE	USA	L.	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L.	69.000
MAGIC CARPET	USA	L.	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L.	29.000
NBA ACTION	USA	L.	49.000
OFF WORLD	USA	L.	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L.	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L.	49.000
ATLANTA 96	JAP	L.	49.000
CHASE HQ	JAP	L.	49.000
DARIUS 2	JAP	L.	59.000
DRIFT KING	JAP	L.	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L.	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L.	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L.	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L.	49.000
HENRY HESPLORER	JAP	L.	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L.	49.000
LAST BRONX	JAP	L.	59.000
RONDE	JAP	L.	49.000
SKY TARGET	JAP	L.	49.000
STREET RACER	JAP	L.	59.000
TOSHINDEN	JAP	L.	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L.	129.000
WORLD EV. SOCCER	JAP	L.	49.000
Z GUNDAM	JAP	L.	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L.	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L.	69.000
J. LEAGUE	JAP	L.	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L.	69.000
HEXEN	USA	L.	69.000
LAMBORGHINI	USA	L.	69.000
MRC	USA	L.	69.000
S. FRANCISCO RUSH	USA	L.	69.000
WAR GODS	USA	L.	69.000

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY
ARK OF TIME
AUTODESTRUCT
BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUG RIDERS 3
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA IV
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOT
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEN 3D
FIFA 98
FORMULA KARTS
GRAN TURISMO
IZNOGOUD
LETHAL ENFORCERS
MATCHDAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA LIVE 98
NIGHTMARE CREATURES
OVERBLOOD 2
PANDEMONIUM II
PARASSITE EVE
PEAK PERFORMANCE
PREMIER MANAGER
POPULOUS:THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
RIVEN (5 DISK)
SHADOW MASTER
SKULLMONKEYS
SNOWBOARD EXTREME
STEEL REIGN
TOMB RAIDER 2
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64

AEROFIGHTERS ASSAULT
BOMBER MAN
CLAY FIGHTER
DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F1 POLE POSITION
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
INT. SUPERSTAR SOCCER 64
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MACE
MARIO KART
MISCHIEF MAKERS
MRC
NBA HANG ON TIME
NHL BREAKWAY 98
SAN FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
WILD CHOPPERS
YOSHI

NOVITÀ SEGA SATURN

BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
BUST A MOVE 3
CROC
ENEMY 0
FIFA 98
FIGHTING FORCE
JURASSIC PARK: LOST WORLD
MARVEL SUPERHEROES
NASCAR 98
PANZER DRAGON RPG
RONDE
SEGA TOURING CAR
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
WINTER HEAT
WORLD WIDE SOCCER 98
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

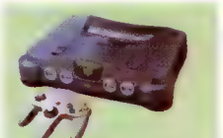
JOLT PACK
NINTENDO 64

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da **L. 39.000**

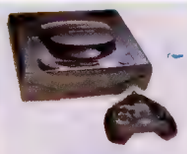
GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a **L. 29.000**

CONSOLLE



NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 339.000



SEGA SATURN
VERS. PAL + GIOCO L. 349.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

PLASMA SWORD: NIGHTMARE OF BLINSTEIN *VANTA ANIMAZIONI A 60 FRAME PER SECONDO.*

MARVEL VS CAPCOM *CONTIENE ALCUNI PERSONAGGI STORICI COME STRIDER E ROCKMAN.*

bile in Giappone e verrà presto distribuito anche in occidente. ***Plasma Sword: Nightmare of Blistein*** è il *sequel* di ***Star Gladiator***. Basato su *hardware* PlayStation, questo nuovo picchiaduro poligonale gode di fantastiche animazioni (60 *fps*) e movimenti particolarmente realistici. Sebbene i personaggi utilizzabili siano ventidue, sette di essi sono cloni dei personaggi presenti nel precedente episodio; ad essi si aggiungono due nuove entrate, i boss di ***Star Gladiator*** e una versione malvagia di Hayato. La meccanica di gioco vanta alcuni miglioramenti che riguardano un rinnovato sistema di *Plasma Combo*, un nuovo tipo di attacco speciale (*Plasma Field*) e un sistema di movimento laterale migliorato. Allo stand Capcom era presente anche il nuovo picchiaduro a incontri della Arika ***Street Fighter EX 2***: animazioni e grafica sono state notevolmente migliorate rispetto allo scorso episodio e offrono splendidi effetti di trasparenza e di rifrazione della luce. E' stato inoltre inserito un sistema di controllo della visuale che offre una maggiore dinamicità all'azione di gioco. Divertente la possibilità di scontrare la testa dell'avversario contro lo schermo di gioco, frantumandolo. Con ***Street Fighter EX 2*** Arika ha dimostrato le proprie notevoli capacità, superando ampiamente i team di sviluppo interni di Capcom. Per quanto riguarda la nuova *line-up* Capcom di titoli a basso costo, nulla è stato ancora chiarito; la presentazione di un nuovo gioco basato su *hardware M2* dovrebbe comunque essere imminente.

[illegible]

La casa di Osaka ha presentato ancora una volta la propria linea per *Hyper Neo Geo 64* senza però attrarre l'interesse del pubblico presente. Tra le novità più interessanti segnaliamo ***Real Bout Fatal Fury 2 The Newcomers*** e ***Metal Slug 2***. Il nuovo picchiaduro della saga di ***Garoo Densetsu*** conta ora ventidue personaggi e utilizza la medesima meccanica di gioco del terzo episodio della serie. I "*Newcomers*" sono Lee Shan Fei, una cinese esperta di arti marziali, e il pugile Rick Stroud. L'attesissimo ***Metal Slug 2*** unisce alla giocabilissima meccanica del precedente episodio un aspetto grafico estremamente migliorato. E' stato conservato anche lo stile umoristico delle caratterizzazioni dei personaggi e delle animazioni, punto di forza del primo ***Metal Slug***. Nuovi mezzi sono ora disponibili: fra questi abbiamo Slunoid, Slug Flyer e un assurdo Camel Slug. Il numero dei personaggi utilizzabili è cresciuto a quattro, mentre i livelli di gioco rimangono solo sei. Uno sparatutto non molto lungo quindi, ma sicuramente appassionante e divertente.

[illegible]

La più importante attrazione nello stand della Taito era ***Densha De Go 2 High Speed Version***: la nuova simulazione di treno vanta ora cinque livelli che consentono al giocatore di guidare mezzi che spaziano dal classico "locale" al velocissimo Shinkansen. Lo scopo del gioco è quello di raggiungere una data stazione entro il limite di tempo prefissato, fermandosi nel punto indicato: più vicino si arriva a quel punto, maggiore è il punteggio ottenuto. Graficamente parlando, ***Densha De Go 2*** offre fondali realistici e perfettamente riconoscibili, sempre che viviate a Tokyo... Taito ha inoltre mostrato una versione quasi completa di ***Psychic Force 2012***. Tra le innovazioni di questo *sequel* abbiamo un nuovo sistema di *Psycho-gauge* e alcune nuove mosse speciali, fra cui un colpo in grado di rompere la barriera dell'avversario e la possibilità di deviare il percorso dei colpi a lungo raggio una volta lanciati. Le capacita grafiche della scheda *Wolf* hanno consentito l'utilizzo di un dettaglio grafico notevolmente superiore rispetto allo scorso episodio: ora è persino possibile distinguere le espressioni del volto dei personaggi. La data di uscita di ***Psychic Force 2012*** non è stata ancora resa nota. Sempre Taito ha presentato il quarto episodio di ***Puzzle Bobble*** che, a parte nove nuovi personaggi e tre modalità di gioco, non conteneva sostanziali novità. Chiudeva la *line-up* Taito ***Pop 'n' Pop***, un *puzzle game* che vanta la presenza di numerosi protagonisti dei giochi più famosi della firma nipponica come ***New Zeland Story*** e ***Rainbow Island***.

[illegible]

Tra gli altri titoli presenti allo show abbiamo due nuovi giochi Tecmo basati su hardware *ST-V*: ***Tecmo World Cup Soccer '98*** non presentava particolari innovazioni che gli consentano di emergere tra le altre simulazioni calcistiche presenti sul mercato. ***Astra Superstars*** è un picchiaduro bidimensionale ad incontri sviluppato da Sunsoft, che ricorda lo stile grafico bizzarro e colorato di ***Waku Waku 7***. I personaggi possono spostarsi sopra o sotto l'avversario per schivare i suoi attacchi e spettacolari *combo* vengono facilmente realizzate mediante la rapida pressione dei tasti. Ormai quasi completo ***Waku Waku 7***, la cui distribuzione dovrebbe essere ormai imminente. Dispiace l'assenza dell'annunciato ***Dead or Alive ++*** il cui progetto si è ora trasformato nella realizzazione di un *sequel* vero e proprio del gioco. Sunsoft presentava inoltre l'ennesimo seguito del suo classico *puzzle game* ***Shanghai***, ora realizzato interamente in grafica poligonale. Psykio ha mostrato due titoli basati su hardware *Model 2*: ***Fallen Angel*** è un picchiaduro bidimensionale dotato di personaggi caratterizzati splendidamente, che combattono in arene di gioco dal realismo grafico sconcertante. ***Zero Gunner*** è uno sparatutto poligonale nel quale il giocatore deve attraversare quattro ambientazioni, composte da cinque livelli ciascuna, a bordo di elicotteri da combattimento. I controlli di gioco sono molto semplici e includono un sistema di aggancio dei bersagli che ricorda quello di ***Ray Storm***. Dal punto di vista grafico, il gioco offre un notevole livello di dettaglio e veloci rotazioni di camera che contribuiscono a rendere l'azione di gioco particolarmente dinamica. Con ***Zero Gunner***, Psykio continua la propria tradizione di sparatutto giocabili e divertenti, ora perfettamente in grado di competere con la concorrenza grazie all'utilizzo del *Model 2*. Concludiamo con Kaneko che ha presentato uno sparatutto bidimensionale a *scrolling* verticale intitolato ***Psyvan*** e caratterizzato da uno stile di gioco piuttosto classico.

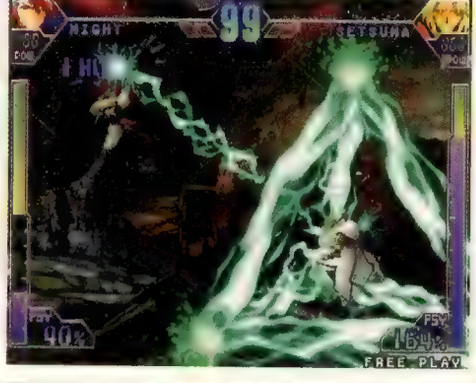
NICOLAS DI COSTANZO

STREET FIGHTER EX 2: ***QUANDO ARIKA BATTE CAPCOM.***

(SOTTO) **PSYCHIC FORCE 2012** ***È BASATO SULLA NUOVA SCHEDA WOLF.***

REAL BOUT FATAL FURY 2: ***DA SNK NULLA DI NUOVO...***

METAL SLUG 2: ***RITORNA IL BIZZARRO SPARATUTTO A SCORRIMENTO.***



OPINION LEADER®

MADE IN HEAVEN.

(FABBRICATE IN PARADISO)

E LeoVinci creò Navigator:
il nuovo scarico dagli effetti celestiali.
Navigator è progettata con la tecnologia più sofisticata
e costruita con materiali di qualità garantita.
Le prestazioni migliorano diminuendo la rumorosità.
Con Navigator, o con SP3,
il tuo scooter penserà di essere in Paradiso.
Tu in giro per lo spazio cosmico.

epass EEC-APPROVED
ALCUNI MODELLI LEOVINCI SONO DISPONIBILI CON OMOLOGAZIONE EUROPEA

LeoVinci®
RACING SPARE PARTS

Tel. 0173/465111 - Telefax 0173/465219
www.leovinci.com leovinci@leovinci.com

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • Pl

PlayStation™

STRATEGY GUIDES

Questi sono solo alcuni esempi del
VASTO ASSORTIMENTO di **LIBRI E GUIDE STRATEGICHE** illustrate dei videogames più famosi.

4 CD BOX FF VII
MUSIC COMPILATION

VASTA GAMMA di
CD MUSICALI JAPONESI
DEI VIDEOGAMES & FILMS DI ANIMAZIONE MANGA

ANIME MANGA

VIDEOCASSETTE DI ANIMAZIONE MANGA
in lingua italiana e di importazione oltre 600 TITOLI a disposizione

Per maggiori informazioni TELEFONACI!!

Legends never die...

AVENGER TRADING

ACCESSORI

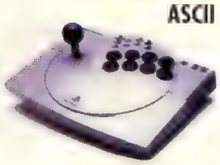
PlayStation

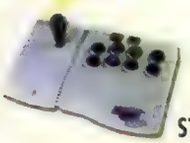
DUAL SHOCK

ASCII GRIP

MEMORYCARD 15 SLOT
L. 27.000

PlayStation


FICHTING STICK ASCII


ARCADE STICK

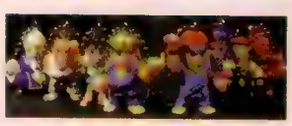
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA

DUAL SHOCK MULTICOLOR

GUANTO VIRTUALE!

e molte altre ancora

LE PIÙ FAMOSE RIVISTE AMERICANE & JAPPONESI
CON E SENZA CD - **OGNI MESE DISPONIBILI**



Disponibili numerosi **PORTACHIAVI**
dei tuoi personaggi preferiti

Inoltre MODELLINI di Macross e molti altri ancora

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation •

ion • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation

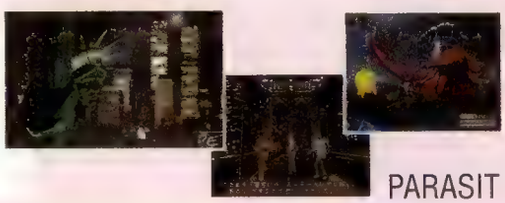
PSX-TOP GAMES OF THE MONTH

TEKKEN 3

BUSHIDO BLADE 2

ZERO PILOT

DEAD OR ALIVE



PARASIT EVE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Telefono 049-8752689 r.a. • Fax 049-8755048

E-Mail: info@avenger-whq.com

PUNTO VENDITA

PLAYSTORIA

VIA ROMA, 53

PADOVA

PlayStation

RESIDENT EVIL 2
XENOGEAR
PARASITE EVE
GRAN TURISMO
BUSHIDO BLADE 2
TEKKEN 3
US NAVY FIGHTERS
TALES OF DESTINY
CYBER EGG
SOUKAGI
RIVEN
NINJA TENCHU
FINAL FANTASY TACTICS
SUPER ROBOT FINAL ATTACK
FRONT MISSION ALTERNATIVE
NAGANO WINTER OLYMPICS
X-MEN VS. STREET FIGHTER

e molto altro ancora...

SQUARESOFT

XENOGEAR

BRAVE FENCER

visita il nostro sito INTERNET!!

www.avenger-whq.com

CHEATS • RECENSIONI • TRUCCHI • PREZZI SUPERSCONTATI • E MOLTO ALTRO ANCORA..

Tutti i marchi e loghi appartengono ai loro legittimi proprietari

PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation • PlayStation

La Febbre dei Mondiali

Sono tanti, sono replicanti. *Ci riferiamo ai giochi calcistici per PlayStation. Come purtroppo sanno gli estimatori di questo nobile sport,* ***la situazione elettronica è a dir poco desolante.*** *Se si eccettua l'inimitabile* ***International Superstars Soccer Pro****, le alternative valide si contano sulle dita di una mano monca.* ***FIFA '98, Actua Soccer 2, Adidas Power Soccer 2*** *sono infatti pallidi cloni del capolavoro Konami, incapaci di restituire le emozioni poligonali dell'incredibile simulatore. Ma* ***nuovi e promettenti concorrenti*** *si affacciano sulle scene videoludiche, desiderosi di spodestare il re dal trono. Tra questi spicca* ***Bomba '98*** *di BMG Interactive, che* **Super PlayStation Console** *vi presenta in esclusiva. E non dimentichiamo* ***Adidas Power Soccer '98, World League Soccer '98*** *e, ovviamente,* ***International Superstars Soccer Pro '98****. Una cosa è certa: comunque vada, ci sarà da divertirsi!*

Bomba '98

Si chiama *Bomba '98: All Champions Challenge*. Lo sta sviluppando BMG Interactive. Uscirà ad aprile. Super PlayStation Console vi racconta nei minimi dettagli una possibile alternativa a *International Superstars Soccer Pro*. Leggere per credere.

Titolo : BOMBA '98
Casa : BMG
Uscita : 24 APRILE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

IL NOSTRO PANUCCI SI PRENDE CURA DI SHERINGHAM: SARÀ PER QUESTO CHE SE LA RIDE TANTO...

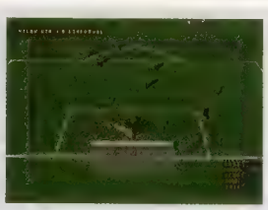
Sonoro

Per rendere la simulazione più realistica e avvicente, i programmatori hanno dotato i giocatori della possibilità di comunicare con i propri compagni. I calciatori chiamano la palla ad alta voce, urlano frasi di incitamento ai compagni e di disapprovazione quando ciccano la palla. Ovviamente nella versione nostrana il parlato è interamente in italiano!

THE REST OF THE REST

PREMIER MANAGER '98 (Gremlin)

Simulazione manageriale che si affianca al pessimo *Player Manager* (niente a che vedere con l'omonimo titolo per Amiga, uno dei migliori titoli sportivo-manageriali di sempre). Per gli amanti del fantacalcio, dei Trap in erba, dei simulazionisti incalliti.
Rispetto alla versione PC, già disponibile, il gioco presenta un'interfaccia più evoluta e intuitiva, anche perché gli utenti Sony in possesso di un *mouse* sono un numero davvero esiguo e giocare a questi titoli col solo ausilio del joypad può essere davvero un'impresa. A maggio,ovviamente per PlayStation.

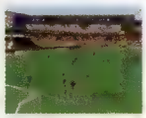


Giocate Sporche

Non c'è niente di meglio di un bel fallo da tergo per movimentare un po' gli animi. Nonostante l'introduzione della regola che punisce con l'espulsione chi falcia l'avversario da dietro, in ***Bomba '98*** è possibile commettere una serie di falli cattivissimi, tra cui gomitate al volto. Non solo: sono previsti anche tuffi in area per procurarsi utilissimi rigori e spinte all'avversario quando l'arbitro è girato, eheheheh...

Passaggio

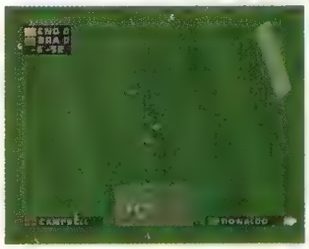
L'*engine* tridimensionale sofisticato consente di realizzare passaggi filtranti, fluidi e rapidi. Lanci smarcanti all'indirizzo delle punte, uno-due ravvicinati: ***Bomba '98: All Champions Challenge*** sembra avere tutte le carte in regola. L'obiettivo dei programmatori era creare un gioco estremamente dinamico, ma non caotico, critica che più di un *videoplayer* ha mosso ad ***Actua Soccer 2*** di Gremlin...



Gioco a centrocampo

È la prova del nove delle simulazioni di calcio. La maggior parte dei prodotti in commercio (vedi ***Actua Soccer 2***, ad esempio) sacrificano la componente tattica per privilegiare il dinamismo sottoporta. Nel titolo BMG, invece, i programmatori hanno lavorato duro per accrescere il realismo, inserendo *tackle,* passaggi spettacolari, aperture alle ale etc. Il calcio, cicci belli, non è uno sparatutto...

IL RADAR PUÒ AIUTARVI A PIANIFICARE MEGLIO L'AZIONE.

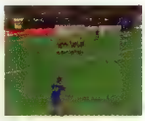


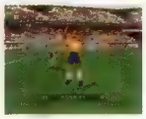
VISUALE IPER-DISTANZIATA. PUNTINI BIANCHI CONTRO PUNTINI GIALLI...

Ed è goool!

I portieri sono croce e delizia delle simulazioni di calcio: o sono delle pippe pazzesche, oppure sono imbattibili. La prima soluzione è la più frequente, a dire il vero. BMG Interactive sostiene di aver realizzato la prima simulazione di calcio effettivamente realistica. Gli estremi difensori sono capaci di giocate spettacolari, ma non possono nulla contro tiri imparabili. Non è raro che una minella non venga trattenuta dal portiere, dando la possibilità all'attaccante di riprendere la sfera ed insaccare alla grande!

E LA SFERA SUPERA IL PORTIERE E SI AVVIA INESORABILMENTE IN RETE...

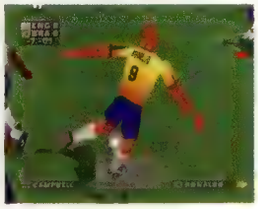




Pre-Touch

Quando la palla è in aria ed è indirizzata verso uno dei vostri compagni, potrete organizzare rapidissimamente la vostra tattica, pianificando un attacco oppure richiamando i centrocampisti a difendere il risultato. L'azione è incredibilmente fluida e frenetica, ma mai isterica. Come nella realtà, quasi...

DEL PIERO CHIAMA LO SCHEMA.



Commento

ARBITRO CORNUTO!!!

Il commento rappresenta un elemento immancabile delle simulazioni di calcio, ma in *Bomba '98* si aggiunge al parlato sul campo. L'arbitro, in particolare, non manca di sottolineare le sue decisioni ad alta voce, liquidando addirittura i tuffi delle punte in area di rigore. Non è sempre Natale...

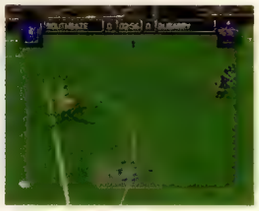
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP '98 (GT Interactive)

Ha cambiato titolo e data di uscita innumerevoli volte, ma questa sembra essere quella buona. Atteso per PC a maggio e per PlayStation a giugno, la nuova versione di ***Sensi*** è attualmente nelle mani di Krisalis ("quelli che dovevano convertire ***Screamer*** per PlayStation e che hanno abbandonato il progetto a metà..." Speriamo in bene...). Trecento squadre, possibilità di partecipazione fino a 64 giocatori, campionati italiano, inglese, spagnolo, tedesco, scozzese, coppe europee, internazionali, Mondiali e gare speciali. Nomi e squadre originali.

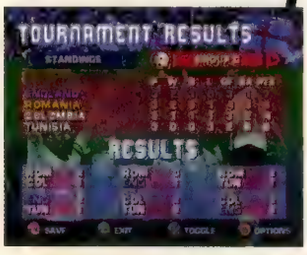
Controllo

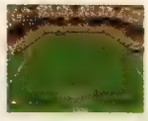
KLINSMANN È TENUTO IN GIOCO DA COSTACURTA!

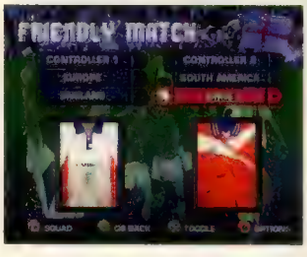
Due tipi di passaggio (smarcante e ravvicinato), due tipi di tackle (frontale, laterale), svariate tipologie di tiro, possibilità di combinare mosse ed effettuare sequenze spettacolari, compatibilità con il joypad analogico per migliorare il controllo degli omini sul campo... Davvero niente male.



Le Squadre







AMICHEVOLI? MA PER PIACERE....

Oltre alla possibilità di partecipare al Campionato del Mondo, ***Bomba '98*** consente di impostare una serie di competizioni internazionali. Non solo, oltre alle compagini ufficiali non mancano le vecchie glorie, come l'Italia dell'82, l'Inghilterra del '66 etc. E perché non provare l'ebbrezza di sfidare gli Stati Uniti, il Giappone o l'Iran?

HO COME L'IMPRESSIONE CHE LA TUNISIA NON SI QUALIFICHERÀ...

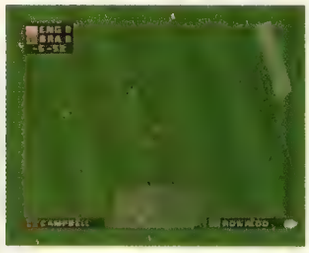
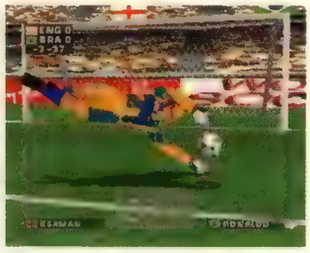
Tiri

VAI CON L'AEREOPLANINO DI MONTELLA!

Bomba '98: All Champions Challenge non ha l'effetto *after-touch*, il che significa che dovrete concentrarvi sui vostri bersagli quando sparate la minella. E viste le capacità dei portieri poligonali, insaccare sarà tutt'altro che facile.

Replay

Rivedere le proprie performance è sempre bello: infliggere una doppia umiliazione all'avversario lo è ancora di più. ***Bomba '98*** offre uno speciale replay customizzabile multi-prospettico. E vai così!

Tattica

Nella maggior parte dei giochi di calcio, re-impostare la strategia sul campo implica una serie di passaggi che interrompono l'azione: si mette in pausa, si accede al menu delle opzioni, si modifica il parametro etc. ***Bomba '98***, invece, consente di variare l'impostazione della squadra in qualsiasi momento della partita con la semplice pressione del tasto **R1**. Le possibilità sono quattro: atteggiamento difensivo, offensivo, neutrale e contropiede. Semplicemente galattico!

I soliti noti

Il titolo BMG propone alter ego virtuali dei più grandi campioni di calcio del mondo. I nomi e le squadre sono assolutamente originali, quindi aspettatevi le riproduzioni virtuali perfette dei vostri beniamini.

UEFA SOCCER (Ocean)

Anziché puntare sul realismo simulativo estremo, Ocean ha adottato un approccio *arcade* per il proprio gioco. ***Uefa Soccer*** include solo due inquadrature: sopraelevata e all'altezza del campo. La versione inglese sarà accompagnata da un doppio commento e non è escluso che lo stesso possa accadere per quella italiana. Nomi delle squadre e dei giocatori originali. Uscita prevista: fine aprile.

BOMBA:98

ALL CHAMPIONS CHALLENGE

Scendi in campo, sii protagonista!

Vesti i colori della Nazionale nell'incontro più emozionante dell'anno.

da Aprile '98

Z-AXIS

PlayStation

Un grande gioco. Facile, divertente e parla italiano!

BMG INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

International Superstar Soccer Pro '98

Non prestate attenzione ai nomi dei giocatori: i programmatori Konami devono ancora inserire i nomi di tutte le formazioni. Ricordiamo che questi saranno inventati, ma totalmente editabili.

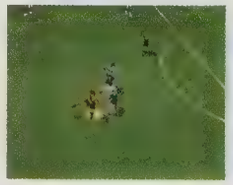
The best has gone better! In una panoramica sui prossimi giochi di calcio come quella offertavi da Super PlayStation Console, non poteva ovviamente mancare l'ultimissima incarnazione videoludica del calcio Konami. *international Superstar Soccer Pro '98* rappresenta un sensibile miglioramento rispetto al proprio predecessore. Il gioco è stato implementato sotto diversi punti di vista: intelligenza artificiale, animazioni, opzioni a disposizione... Dubbiosi? Beh, sappiate allora che ogni giocatore (il cui nome sarà ora *editabile*, per la gioia di grandi e piccini) avrà una serie di caratteristiche che lo renderanno differente dagli altri: velocità, potenza, salto, passaggio... Ma non è tutto: come nella realtà, avremo giocatori destri e altri mancini (come quello della Lazio). Di tutto questo dovrete tenere conto nella selezione della tattica, peraltro modificabile in qualsiasi momento della partita. Il successo del "vecchio" *ISS Pro* è comunque in larga parte dovuto all'immensa giocabilità che i programmatori Konami sono riusciti a regalare al proprio titolo, giocabilità che è rimasta immutata nella versione novantotto: le azioni si susseguono a velocità *warp*, le mosse disponibili sono diverse e i replay televisivi permettono di sbeffeggiare bellamente l'avversario che avrà la sfortuna di incontrarvi. Gli arbitri, come sempre, sono inflessibili, ma non è raro che in occasione di qualche fallo lascino correre per non spezzettare troppo il gioco: la presenza di *team* nazionali dovrebbe comunque garantire una certa imparzialità e la totale assenza di favoritismi verso juventini e laziali. *ISS Pro '98* sarà disponibile fra un mesetto abbondante, con tanto di commento in italiano per la goduria degli anglofobi nostrani: nel frattempo potete sollazzarvi con la versione *Platinum* del primo *International Superstar Soccer Pro*, in uscita proprio in questi giorni. Ultima nota: in Giappone sta per uscire, sempre da Konami, *World Soccer*, ovvero la versione nipponica di *ISS Pro '98*, nonché *update* di *Winning Eleven 3*, lanciato qualche mesetto or sono come seguito di *ISS Pro*, che altri non era se non la versione migliorata di *Winn*... vabbé, lasciamo perdere...

Titolo : ISS Pro '98
Casa : Konami
Uscita : Maggio
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

Pazzesca la ricerca del realismo più esasperato da parte di Konami: sulla maglietta del Brasile compare persino lo swoosh Nike!

World Cup '98 (EA)

Prevedibilissimo *update* versione Mundial del recente *FIFA '98: Road to the World Cup*, *World Cup '98* sarà pubblicato il 22 maggio prossimo. Il gioco sfrutta il medesimo *engine* del precendente episodio, pertanto è indirizzato prevalentemente a quei pochi che non l'hanno acquistato. Electronic Arts ovviamente sostiene che le innovazioni di *World Cup '98* sono numerose e tutte significative: fra queste vale la pena di segnalare portieri più abili tra i pali, fuorigioco funzionante (non come nella realtà...) e possibilità di variare la tattica in tempo reale. Qualcuno ci crede?



HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

-- DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI --

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCT	89000
ACE COMBAT 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	95000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	79000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUSHIDO BLADE	95000
C&C RED ALERT	95000
COOL BOARDERS 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CRIME KILLER	95000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	TEL
DISCWORLD 2	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 parlato in italiano	89000
FINAL FANTASY 7	99000
FORMULA 1 97	99000
HERCULES parlato in italiano	89000
HERC'S ADVENTUR parlato in italiano	89000
INDEPENDENCE DAY	69000
MAGIC THE GATHERING	89000
MASS DESTRUCTION	69000
MEGA MAX X3	69000
MONSTER TRUCKS	69000
MOTO RACER	89000
NBA LIVE 98	89000
NHL 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
NAGANO WINTER OLIMPIC	95000
ODDWORLD ABE ODDISEE	79000
PGA TOUR 98	89000
PITFALL 3D	95000
POWER BOAT RACING	95000
STREET FIGHTER EX PLUS	89000
SHADOW MASTER	85000
STEEL REIGN	85000
TENKA	79000
TOMB RAIDER 2 parlato in italiano	95000
TEST DRIVE 4	95000
TIME CRISIS+GUN	149000
WARCRAFT 2 parlato in italiano	79000
WCW VS THE WORLD	89000
YUSHA - HEAVENS GATE	79000
Z parlato in italiano	89000
BUST A MOVE 3DX	79000
EXTREME SNOW BREAK	85000
GEX ENTER THE GECKO	95000
DIABLO	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
TIMESHOCK	89000
PAX CORPUS	89000
RASCAL	95000
NEWMAN HAAS	95000
SPAWN THE ETERNAL	95000
PREMIER MANAGER 98	95000
ONE	89000
TENNIS ARENA	89000
NASCAR RACING 98	89000
THEME HOSPITAL	95000
NEED FOR SPEED 3	95000
MASTER OF TERAS KASI	95000
VERSAILES	95000
SIM CITY 2000	69000

TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49.000

ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
HEXEN
GRID RUN
NHL 97
ROAD RASH
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
SLAMSCAPE
NANOTEK WARRIOR
ADIDAS POWER INTERN.
TEKKEN 2 TEL.
SOUL BLADE TEL.
BUST A MOVE 2
PORSCHE CHALLENGE
CRASH BANDICOOT

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD ANALOGICO	59000
JOYPAD DUAL SHOCK	109000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
LIGHT - GUN effetto rinculo	119000
ACTION REPLAY	99000
MULTITAP (4 giocatori)	79000
MOUSE	69000
ASCII GRIP-PAD novità	59000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

NINTENDO 64 SEGA SATURN PlayStation

GIOCHI PLAYSTATION USA/JAP

ARMORED CORE 2 JAP	129000
AYRTON SENNA 2 JAP	129000
BUGRIDERS USA	109000
CRASH BANDICOT 2 USA	99000
CROC USA	99000
CHORO Q2 JAP	99000
GRAN TURISMO JAP	129000
EINHANDER JAP	129000
FINAL FANTASY TACTICS USA	129000
FORMULA 1 championship edition	119000
GRAND TOUR RACING 98	109000
KLONDA DOOR TO PHANTOMILE JAP	129000
MARVEL SUPER HEREOS JAP	129000
MEGAMAN 4 USA	129000
MEGAMAN DASH JAP	129000
MOONLIGHT SYNDROME JAP	129000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	99000
MOTO RACER USA	99000
ONE USA	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT USA	89000
RUSH HOUR USA	89000
TOMBA JAP	129000
TALES OF DESTINY JAP	129000
NAGANO WINTER OLYMPIC JAP	129000
VIRTUAL RALLY USA	99000
RESIDENT EVIL 2 USA	135000
BIO HAZARD 2 JAP	145000
TEKKEN 3.	145000
XENOGEARS JAP	135000
PARASITE EVE JAP	139000
METAL GEAR SOLID JAP	139000
BREAT OF FIRE 3 USA	129000
NINJA TENCHU JAP	139000
X-MAN VS STREET FIGHTER	139000
DEAD OR ALIVE JAP	139000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	139000
SAGA FRONTIER USA	109000
GHOST IN THE SHELL USA	89000
CHORO Q3 JAP	129000

TITOLI DISPONIBILI NINTENDO 64

YOSHI'S STORY
NAGANO WINTER OLYMPIC
VIRTUAL HORIUKO NO KEN
FIFA 98
GREATZKY'S HOCKEY 98
DUKE NUKEM 64
LAMBORGHINI 64
EXTREME - G
WAR GODS
DOOM 64
WHEEL OF FORTUNE
DUAL HEREOS
FORMULA 1 POLE POSITION
DIDDY KONG RACING
SAN FRANCISCO RUSH
DARK RIFT
TETRISPHERE
CHAMELEON TWIST
SNOBOW KIDS
EXTREME - G
WCW VS THE WORLD
NBA IN THE ZONE 98
FIGHTER DESTINY
ADATTATORE UNIVERSALE
QUAKE TEL
MYSTICAL NINJA TEL
1080 SNOWBOARDING

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

disponibile vasto assortimento titoli per:

SATURN
NINTENDO 64 - SUPERNINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

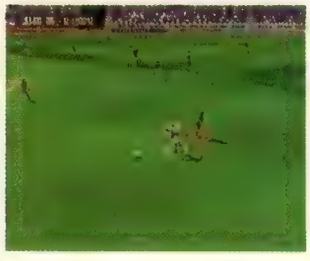
NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

World League Soccer '98

Sviluppato da Silicon Dreams per Eidos Interactive, *World League Soccer '98* è previsto per la fine di maggio. Creato dal medesimo team responsabile dei mediocri *Soccer '97* e *Olympic Soccer*, questa nuova simulazione di calcio include 194 squadre, dieci formazioni nazionali (tra cui Italia, Germania, Inghilterra, Olanda, Stati Uniti, Giappone e Scozia), doppio commento audio e *motion capture* di Les Ferdinand. Graficamente parlando, *World League Soccer '98* offre un'estetica realistica e definita. Per gli amanti delle statistiche diciamo che gli stadi sono costituiti da oltre 1.800 poligoni (il gioco include circa 10.000 poligoni in totale). Il punto di forza del prodotto è rappresentato dalle animazioni fluidissime. A differenza di giochi come *FIFA '98* in cui il *frame rate* scende drammaticamente da 20 a 15 *fps* quando la situazione si fa caotica, *World League Soccer '98* mantiene un *frame rate* costante di 50 *fps* grazie a particolari tecniche di compressione dati. La velocità rimane elevatissima (la *beta* che abbiamo visionato schizzava quasi come *Actua Soccer 2*!) nonostante i numerosi effetti speciali: pioggia, nebbia e *lens flare* a tutta manetta. Da segnalare anche le sofisticate routines di Intelligenza Artificiale: i giocatori controllati dalla CPU si comportano in modo aggressivo sul campo e i portieri danno filo da torcere alle punte. Sul fronte della gestione delle squadre, il gioco di Silicon Graphics offre un poderoso *editor*. *World League Soccer '98* sarà inoltre compatibile con il pad analogico Sony. Per ulteriori informazioni, non perdete il prossimo numero di SPC.

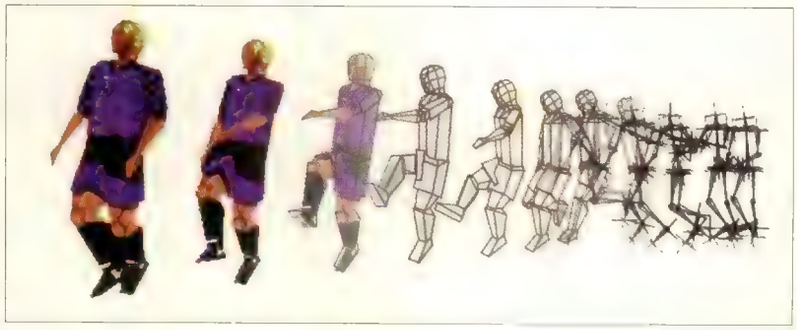
SE IL PORTIERE MANCA LA PRESA, È FINITA!



L'ALA È SMARCATA! COSA ASPETTATE A PASSARE?!?

UNA SPETTACOLARE IMMAGINE DELLO STADIO POLIGONALE...

Titolo : WORLD L. SOCCER '98
Casa : EIDOS
Uscita : MAGGIO
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPORTIVO



KICK OFF '98 (UbiSoft)

Previsto a... maggio, la nuova edizione del leggendario simulatore di calcio targato Dino Dini (col quale matiene solo una relazione nominale, sia chiaro) propone un *design* completamente rinnovato e la solita caterva di squadre (120, per la precisione). In più abbiamo 2.880 giocatori, possibilità di interagire in quattro contemporaneamente tramite *multitap*, cento differenti cori dei tifosi, gioco in notturna, *editor* dei giocatori che permette di modificare colore della pelle, capigliatura, aspetto e nomi, nonché la bellezza di due modalità di pratica. *Prot.*

OPINION LEADER®

NOLAN N100

apertura al futuro.

OMOLOGATO
ECE/ONU 22-04

Calotta stampata ad iniezione in LEXAN® ML by General Electric Co. USA.

N100 è equipaggiato con un innovativo sistema di apertura della mentoniera integrante 3 funzioni:

- Ⓐ Movimento di rotazione ellittico per ridurre l'area frontale.
- Ⓑ Ritorno automatico della visiera in fase di apertura della mentoniera.
- Ⓑ Sistema Double Action: diverse posizioni della visiera e fermo per impedirne l'apertura accidentale.

Verniciatura HI-BRITE protective hard coating, a garanzia di una lucentezza del colore prolungata nel tempo.

Predisposizione della visiera all'applicazione della visierina interna "Fog Resistant" (Pinlock).

Visiera resistente al graffio stampata ad iniezione in LEXAN® by General Electric Co. USA.

Perfetta chiusura della visiera grazie alle guarnizioni, in grado di evitare infiltrazioni di acqua e aria.

Presso i migliori punti vendita Nolan a partire da lire 414.000

Microlock, sistema di ritenzione brevettato con regolazione micrometrica e cinturino imbottito in vera pelle (Classic).

La ventilazione localizzata nella zona mento permette un costante ricambio d'aria davanti alla bocca e ottimizza l'areodinamica del casco nella zona inferiore.

La presa d'aria della mentoniera convoglia l'aria esterna sulla superficie interna della visiera limitando la formazione di condensa e l'appannamento.

Imbottitura interna realizzata con tessuti di alta qualità e con caratteristiche di comfort e traspirabilità. Trattamento Sanitized che assicura igiene e freschezza per lungo tempo.

Bluenolan.it
info@nolan.it

NOLAN

Più di un casco.

www.nolan.it

Adidas Power Soccer '98

Fino a oggi, la serie di *Adidas Power Soccer* non ci ha minimamente impressionato. I vari titoli calcistici Psygnosis hanno deluso ampiamente le aspettative dei *videoplayers* di tutta Europa. Ma anziché appendere le scarpe al chiodo e dedicarsi ad altro (che so, *WipEout 3097*), l'etichetta inglese ha deciso di riprovarci per la quarta volta. Tant'è...
L'edizione *'98* di *Adidas Power Soccer* propone una serie di miglioramenti a livello grafico e ludico. Pensato per una fruizione collettiva (attraverso *multitap* è possibile interagire in quattro contemporaneamente), *Adidas Power Soccer* '98 regala emozioni poligonali ai fan di Del Piero e Ronaldo. Duecentodieci squadre (la crema dei team di club e del pianeta) e possibilità di partecipare a competizioni nazionali e internazionali: questi gli ingredienti base del nuovo titolo Psygnosis. Non poteva ovviamente mancare l'opzione per partecipare ai Mondiali di Calcio. *Adidas Power Soccer '98* è, fondamentalmente, un *sequel* migliorato e rifinito del deludente *Adidas Power Soccer*. Nei due anni trascorsi dalla pubblicazione del gioco, i programmatori hanno imparato a conoscere i segreti di PlayStation, realizzando un prodotto nettamente più valido rispetto al proprio predecessore (compreso quel secondo scialbo episodio recensito su queste pagine qualche mese fa). Sviluppato da Shen, un team transalpino responsabile anche della precedente incarnazione, *Adidas Power Soccer '98* sfrutta le più recenti tecniche del *motion capture* per offrire animazioni fluide e realistiche. L'*engine* tridimensionale è stato rifatto *ex-novo*. I calciatori sono caratterizzati da oltre centoventi *frames* di animazione. Il risultato è un *gameplay* frenetico e intenso, dinamico e vicino alle esperienze da sala giochi. I giocatori corrono in modo realistico e convincente, sparano minelle a tutto andare e tentano finezze come colpi di tacco, rovesciate e sforbiciate.
L'azione è ripresa da ben cinque telecamere selezionabili in tempo reale dal giocatore. Due tipi di radar (bidimensionale e tridimensionale) consentono di seguire lo svolgersi dell'azione e pianificare micidiali contropiedi. Condizioni metereologiche variabili influenzano il corso delle partite. Sul fronte gestionale, inoltre, il gioco presenta un'interfaccia molto più completa rispetto alle precedenti incarnazioni, invero spartane. *Adidas Power Soccer '98* permette di partecipare al campionato italiano (Serie A), inglese (Premier League), tedesco (Bundesliga), spagnolo (liga), francese (er... ma chi se lo fila il campionato francese?). Tutti i giocatori hanno nomi originali. Recensione completa sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

IL FRAME RATE È DI 30 QUADRI AL SECONDO.

IL QUARTO TITOLO DELLA SERIE* POWER SOCCER *PROPONE UN IMPIANTO GRAFICO COMPLETAMENTE RINNOVATO.

Titolo : ADIDAS P. SOCCER '98
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : MAGGIO
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPORTIVO

VIVA FOOTBALL (Virgin)

Virgin Interactive promette la simulazione totale, a cominciare dal nome, *Viva Football*, che è veramente tutto un programma... 987 squadre in totale, decine e decine di competizioni nazionali e internazionali, 1974 differenti maglie e 16.224 differenti giocatori in totale, *motion capture* e poligoni a manetta. Non mancano formazioni storiche: è possibile accedere a un *database* mostruosamente accurato che raccoglie le compagini calcistiche dal 1962 al 1998. Il gioco include anche un sonoro realistico definito *PlayerChat*: i compagni di squadra si chiamano per nome, chiamano la palla e lanciano improperi quando cannano un goal facile. A giugno per Playstation.

DELPI

Mantieni il tuo PC in allenamento!

Gremlin INTERACTIVE

actua SPORTS SERIES

ACTUA SPORTS SERIES

Gli eventi sportivi della serie ACTUA SPORTS stabiliscono nuovi standard di azione: motori tridimensionali, tecnologia full motion e un realismo che fa "sudare" il tuo PC! ACTUA GOLF 2 significa scenari spettacolari, innumerevoli opzioni e totale libertà di movimento! ACTUA SOCCER 2 è schemi, tattica, gioco, spettacolo ...diversi livelli di difficoltà per appassionarsi con il Campionato Italiano e la Coppa del Mondo. ACTUA ICE HOCKEY è unico! Utilizza una avanzatissima tecnica di visione che vi proietta in uno sbalorditivo stadio tridimensionale per giocare accompagnati da una appassionante radiocronaca live interattiva.

PSX PC CD-ROM

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

America's Most Wanted

Il panorama videoludico americano di questa primavera e` sullo statico andante... tranne che per PlayStation, l'unica console per cui si prospettano titoli allettanti a breve scadenza.

Nintendo è ormai nota qui per permettersi il lusso di ritardare in modo pazzesco: tanto poi i suoi titoli vendono come noccioline comunque. E' appena uscito ***Yoshi's Story***, che dovrebbe tenere occupati i *nintendofan* almeno per un po', ma per il resto scordatevi di vedere i giochi che VERAMENTE tutti aspettano da Nintendo, almeno non prima di Natale. Perfino ***Quest***, che sembrava destinato a entrare presto nelle villette-americane-tutte-uguali-col-pratino non arriverà prima della metà di giugno; ancora più tardi ***Banjo-Kazooie*** e ***Cruis'n World***. E ***Zelda***? A Natale, pare, ma fossi in voi non tratterrei il respiro nell'attesa: rischio asfissia grandissimo. E siete poi tanto sicuri che il *64 DD* arrivi? Da recenti dichiarazioni di George Harrison (nulla a che vedere col Beatle omonimo), vicepresidente vendite della Nintendo of America, si capisce che la grande "N" non è assolutamente convinta di lanciare effettivamente la periferica sul territorio nordamericano, almeno nel '98, per due motivi. Innanzitutto, manca una *killer application*. Diciamolo francamente, solo i giapponesi sono in grado di sborsare un sacco di soldi per una nuova periferica che per ora permette solo di modificare disegni e foto (***Mario Artist***), o di usare dati di un giochino di combattimento a turni in voga tra i bimbi delle elementari (***Pocket Monsters***). Dati i tempi di sviluppo Nintendo, prima che su *64 DD* arrivi un ***Super Mario II***, un'espansione di ***Zelda*** o un bel ***Castlevania 3D***, ci vorranno secoli. In secondo luogo, come ben sapete ogni periferica lanciata in territorio americano è fallita miseramente: *32X*, le varie pistole a infrarossi, espansioni CD, ecc. ecc. Insomma, passiamo oltre... Saturn: R.I.P. (Riposi In Pace). E' vero che ora i giochi della console Sega in USA sono a prezzi stracciati, ma trovatemi un solo gioco decente in giro... Nel senso che appena i prezzi sono crollati, i bei giochi disponibili in stock nei negozi sono andati a ruba. Ora Sega manda rifornimenti ai rivenditori col contagocce, proprio per evitare il crollo dei prezzi e di rimetterci ancora di più di quanto ha fatto finora. Se ci fossero tante copie di ***Steep Slope Sliders*** in giro, lo si pagherebbe $10-30 come altri titoli di qualche mese fa... ma visto che non se ne trova uno a pagarlo oro, appena ne arrivano tre/quattro copie in un negozio si vendono in un lampo al prezzo "regolare", quello alto di sempre. Anche in questo caso, non andrei in apnea attendendo ***House of the Dead***...

ORA CAPITE PERCHÉ L'ALGORITMO PER LO SBALLONZOLAMENTO DELLE PARTI DEL CORPO È ESSENZIALE IN DEAD OR ALIVE, NO?

CERTO, LA GRAFICA È BELLA. POSSO SCEGLIERE IL MONDO DI SAGA INVECE DI QUELLO REALE, PLEASE?

PlayStation. Pronti? Via! Solo nel breve periodo di questa manciata di settimane, negli *States* sono in uscita: ***Bloody Roar***, ottima conversione dell'originale picchiaduro da bar, ***Arcade Greatest Hits Atari II***, che varrebbe la pena di prendere solo per ***Marble Madness*** (almeno nel caso abbiano aggiunto il controllo anologico che mancava nella *beta version*). E poi ***Broken Sword 2***, ***Clayfighter EX*** (sperando almeno che faccia meno pietà della versione N 64, in assoluto il gioco più brutto su questa console. Ah, e ***Cruisin' USA***? Ne potremmo effettivamente discutere per giorni, eheheh...), ***Dark Omen***, ***Deathtrap Dungeon*** e ***Joe Blow***. Le tette sobbalzanti di ***Dead or Alive*** occuperanno i nostri schermi all'inizio di aprile. Come sapete, è la conversione PlayStation di un grosso successo Saturn giapponese; pare che sulla console Sony sia infinitamente meglio... Speriamo, perché invece per ***X-Men Vs Street Fighter*** vale esattamente il discorso opposto. ***Dead or Alive*** verrà censurato? Gli americani non hanno grossa simpatia per qualsiasi allusione, seppur vaga, al sesso e organi collegati. ***Judge Dredd***: sono curiosissimo di vedere come sarà la conversione di uno dei miei fumetti inglesi preferiti; ho visto patetici tentativi di trasposizioni videoludiche comparire su C64, Spectrum e Amiga tanti anni fa, da piangere. ***Lode Runner***: non che l'originale mi piacesse, 15 e più anni fa; ma c'era chi lo trovava giocabilissimo, e potrebbe essere il punto di forza anche di questa versione. ***Need for Speed 3 - Hot Pursuit***... Hmmm, l'idea di andare a caccia di pirati della strada sulle *highway* americane, finalmente senza lo stupido limite di velocità di 55 miglia (90 km/h), sollucchera non poco. Abbastanza da tenerci occupati mentre attendiamo le vibrazioni che ci procureranno ***Gran Turismo*** e il *Dual Shock pad*, verso maggio, si spera. Non bastano vibrazioni, volete provare l'ebbrezza di cadere dal decimo piano o da un ponte in costruzione sulla vostra amata quattroruote? ***San Francisco Rush*** è qui, anche su PlayStation. E se invece il vostro sogno da sempre è essere un *biker* cattivissimo con l'hobby di sbattere fuori strada altri malcapitati guidatori, ***Road Rash 3D*** fa per voi. Come il precedente, anche ***Pitfall 3D*** è la rimodernizzazione "treddì" di un vecchio successo (quello MegaDrive, questo addirittura Atari VCS!). Il *demo disk* non era niente male, ma personalmente ormai diffido moltissimo dei giochi pubblicizzati da *demo*: qualcuno si degni di spiegarmi come mai il demo di ***Nightmare Creatures*** era fantastico, e il gioco vero e proprio squallidetto/laidino andante? E perché nel demo di ***Fighting Force*** c'erano un sacco di opzioni poi non presenti nel gioco originale? Mi pare si dica "specchietto per allodole" in casi come questi. ***Point Blank***! Bellobellobello, uno dei giochi più compulsivi di quest... ehm, dell'anno passato (quanti non hanno resistito, e si sono comprati la versione *jap* mesi fa?). IL gioco *multiplayer* per PlayStation definitivo, punto... Beh, insieme a ***Bomberman***. ***Populous***: un altro gioco della categoria "come fa a piacere/come fa a non piacere a un sacco di altra gente". Se il vostro sogno è di giocare a fare Dio, e dominare i destini di un'intera popolazione, fate pure. Stesso concetto, meno megalomane ma forse un pelo più macabro, per ***Theme Hospital***: create e dirigete la vostra casa di cura, e fate un sacco di soldi a spese delle sventure degli altri, *yuppy*! ***SaGa Frontier***! Pura magia Square, sembra: si possono avere sette storie alternative, a seconda dei diversi personaggi che si scelgono per iniziare l'avventura; in pratica, sette avventure diverse/parallele, al prezzo di una; abbastanza da intrattenerci mentre attendiamo ***Xenogears***. Ma chi l'aveva detto che gli RPG non tiravano in USA? Si vendono come il pane. ***Rascal***: buttava bene già a giugno scorso all'*E3*,

I PERSONAGGI DI X-MEN VS STREET FIGHTER SONO VENDUTI IN CONFEZIONI DA DUE. PER FORZA: JUGGERNAUT È COSÌ BRUTTO CHE NESSUNO LO COMPREREBBE DA SOLO! HO IL SOSPETTO CHE INVECE CHUN LI...

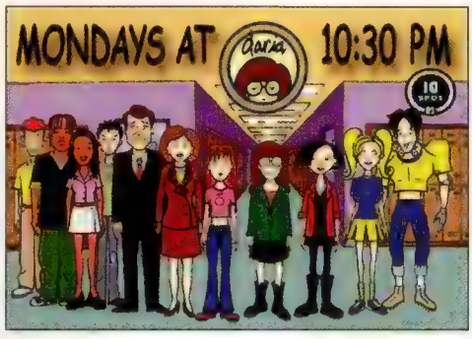
IN GIAPPONE SPEED RACER SI CHIAMAVA MACH GO GO!

dove però sembrava un po' troppo il fratello presuntuoso di *Super Mario*. Ora che la *storyline* è stata approfondita, sembra interessante l'idea del viaggio nel tempo, che comporta il visitare le stesse aree in diverse epoche. *Reboot* è basato su quella serie carinissima di cartoni animati totalmente computerizzata: non capisco però come farebbe a vendere qui, dove lo show è stato cancellato un paio di anni fa (mentre scommetto che in Italia c'è ancora, complice in nostro SUPREMO buon gusto, eheheh...); non per nulla è posticipato da un annetto e mezzo a questa parte. *Tennis Arena* è un bizzarro gioco di tennis, più un veloce *arcade* che una vera simulazione sportiva: ha opzioni davvero strane relative al campo e ai tiri possibili. *Speed Racer* è un gioco di corse basato su un cartone *japu*, che merita una delucidazione. Sapete che in USA, poveretti, non hanno beneficiato dell'invasione di cartoni animati giapponesi che aveva toccato l'italiota penisola sin dal 1976-77; ma qualche cartone nippo era arrivato invece verso la metà degli anni '60, vale a dire *Gigantor* (ovvero *Tetsujin 28*), *Astroboy* (da noi arrivato all'inizio anni '80) e... *Ta-Dah*! un certo *Speed Racer*. Ancora oggi questo show è un *cult*, con il Cartoon Network che trasmette sia le repliche originali, sia la nuova versione anni '90. Sinceramente il cartone non mi pare niente di speciale, ma po'retti, checcevoletefà, si sono persi *Gundam, Goldrake, Capitan Harlock*...

GIOCHINI, CARTONI E VARIA UMANITÀ

Le *action figures* di Lara Croft e *Duke Nukem* si vendono piuttosto bene, anzi la serie di *Duke Nukem* è in notevole espansione. La ReSaurus, che le produce, ha anche in programma una serie di giocattoli dedicata a Crash Bandicoot, presto nei Toys 'R' Us locali. In arrivo anche *X-Men Vs Street Fighter* (Toy Biz), radicalissimi personaggi articolati di 10 cm. Ma la maggior sopresa, sempre dalla Toy Biz, è... *Ta-Dah*! Una linea basata su *Resident Evil 2*! E' fantastica, dettagliata; immaginate un *playset* che riproduce i vicoli di Raccoon City, con uno zombie per terra che scatta in piedi, pronto a azzannare, proprio come nel gioco. Checkate www.toymania.com.
MTV sta trasmettendo una nuova serie di *Daria*, le avventure animate di una teenager secchiona, tostissima e alternativa. Come, una secchiona alternativa? A parte che ne esistono (Didimo era uno di questi, ehm...), tenete presente che in USA andare bene a scuola e amare i libri, specie alle superiori, è socialmente pericolosissimo, ancora più che da noi. Qui fa figo essere un giocatore di *football* con tutti 3 in pagella, oppure una *cheerleader* bella e bionda che non riesce a sorridere e a parlare allo stesso tempo causa carenza cellule cerebrali (avete presente le barzellette che in Italia girano sulle forze dell'ordine? Beh, qui circolano le stesse, ma riferite alle ragazze bionde). *Cheerleader* e giocatori di football non ascoltano musica alternativa, ma insipido pop, non si vestono con le Doc Marten's e di nero, ma con abitucci sciosciati/magliette e cappellino dai colori più blandi possibili, in modo da non staccarsi troppo dalla massa... Non si sparano i capelli con rasoio e gel, ma portano bei ciuffetti agghindati. Daria invece è alterno-darketta, tiene due zebedei tanti, fa la sua strada e se ne strafrega. E brava la sbarbina!
See ya!

SIMONE "DIDIMO" BREGHI



ECCO I PERSONAGGI DI DARIA: PAPÀ E MAMMÀ ASSENTI/PRESENTI, SORELLA SUPERFICIALE, AMICI TONNI...

QUANTE BIONDE CI VOGLIONO PER CAMBIARE UNA LAMPADINA? 200. UNA TIENE FERMA LA LAMPADINA E 199 GIRANO LA STANZA...

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI
Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation
SEGA SATURN
NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

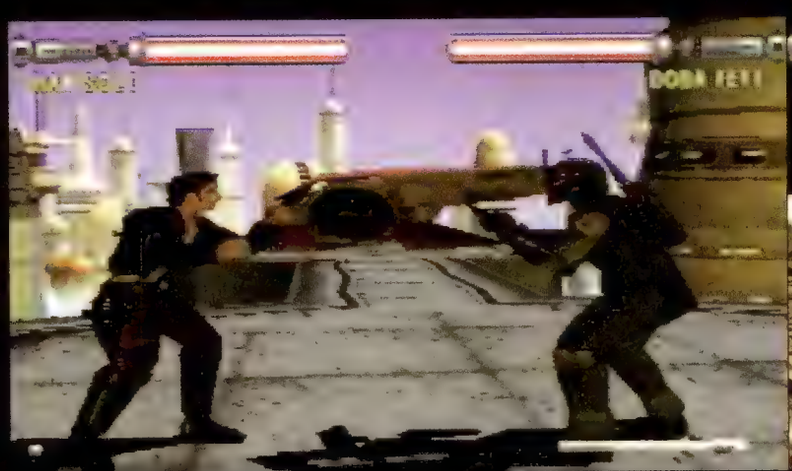
Ecco Masters of Terās Kāsi™, gioco di combattimento frenetico tra 9 personaggi della saga di *Guerre Stellari*™ e una nuovissima "cattiva" maestra nell'antica arte marziale del Terās Kāsi™. Combatterai in 9 diverse arene piene d'azione. Sarai coinvolto in combattimenti con le armi o corpo a corpo. Utilizzerai spade laser, blaster, lanciafiamme e asce nel conflitto definitivo. Nemmeno l'impero aveva mai colpito così duro. www.lucasarts.com

© 1998 Lucasfilm Ltd. & ™. Tutti i diritti riservati. Utilizzati sotto autorizzazione.

LA GALASSIA E' LONTANA, LONTANA.

IL COMBATTIMENTO E'QUI ED ORA.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI



Bushido Blade 2

Aaaah, **International Karate***... bei tempi...*

Sono trascorsi più di vent'anni da quando i lottatori di *International Karate* si calavano le brache a vicenda sui monitor di mezzo mondo e sono in molti a sostenere che il *beat'em up* odierno stia ancora vagando tra quei calzoni. Delirio nostalgico o oggettiva evidenza? Difficile dirlo. L'evoluzione del picchiaduro ha avuto il suo corso, inutile negarlo: l'industria ha scelto un binario e l'ha seguito fino al punto di non ritorno, attraversando *Virtua Fighter* e *Tekken*, *Virtua Fighter 2* e *Tekken 2*, *Virtua Fighter 3* e *Tekken 3*, **perfezionando fino allo spasimo un genere adesso privo di prospettive.** Ironicamente ***Bushido Blade***, da tutti giustamente indicato come il picchiaduro più innovativo del 1997, l'unico capace di deviare dal binario morto di cui sopra, condivide i vecchi principi del capolavoro di Archer MacLean (dove un solo colpo portato a segno determinava la fine dell'incontro) o, più in generale, l'impostazione simulativa dei primi giochi ispirati alle arti marziali. Sorprende constatare quante idee siano rimaste abbandonate ai margini della storia videoludica e quanti *concept* stiano rinascendo oggi dalle menti di sviluppatori intelligenti e talentuosi come Square e Konami (vedi ***Metal Gear Solid,*** "versione" PlayStation di un gioco degli anni '80).

(Sotto) ***Il colore delle scintille indica la qualità della parata. Una buona parata conserva l'assetto.***

La Grafica

Una splendida introduzione in *CG*, in sostituzione ai *kata* eseguiti in *real time* dai samurai del vecchio episodio, segna un deciso orientamento verso i canoni del *videogame* contemporaneo, orientamento che avrà modo di affermarsi nel gioco vero e proprio. I personaggi vantano un maggiore numero di poligoni, un aspetto più solido e animazioni più fluide, grazie a un rinnovato *engine* poligonale prodigo di *gouraud shading* e *texture* ad alta risoluzione. Sebbene esteticamente lontani dai colleghi di ***Soul Edge***, i samurai di ***Bushido Blade 2*** rendono giustizia alle potenzialità di PlayStation: non mancano bende, capelli, gonnellini e mantelli animati in tempo reale, in accordo con gli spostamenti dei personaggi o la direzione del vento. Ben tre modelli umani hanno offerto i loro corpi al processo di *motion capturing* delle aggraziate movenze dei samurai, condotto in ossequio alle reali tecniche di combattimento. Gli appassionati non ne resteranno delusi. La qualità cristallina dei numerosi campionamenti sonori conferisce ai duelli un carico di realismo inedito in un *beat'em up*. Il clangore del metallo, il rumore dei passi, le grida e i lamenti dei samurai si fondono perfettamente con una cornice sonora dove il sibilo del vento, il rumore del mare, l'ululato dei lupi e il fruscio dei canneti abbattuti vengono esaltati dal silenzio musicale.

Area di Gioco e Segreti

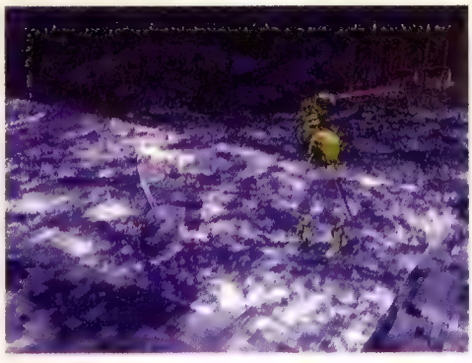
Un'altra novità introdotta da

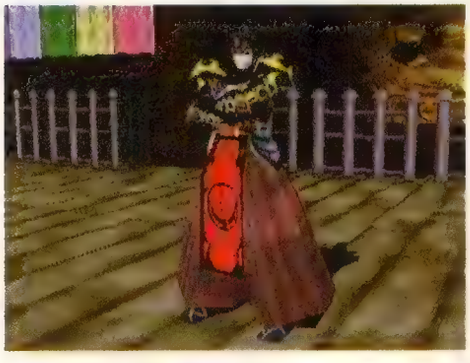
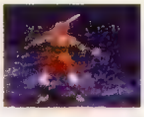
1

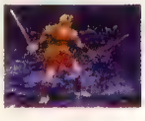
2

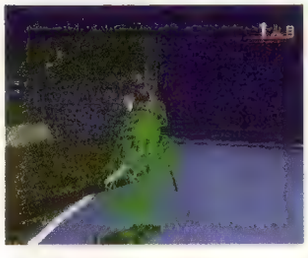
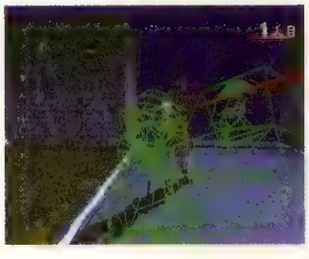
3

Titolo : **Bushido Blade 2**
Casa : **Squaresoft**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Picchiaduro**





LA VISUALE IN SOGGETTIVA OFFRE LA POSSIBILITÀ DI VARIARE IL FATTORE DI ZOOM.

Bushido Blade 2 riguarda l'area di gioco, ora non più unica e immensa come nel *prequel*, bensì divisa in piccole aree come nei normali *beat'em up* (sebbene più estese e ricche di elementi interagibili quali alberi, canneti, lapidi e altro ancora). La scelta si spiega in considerazione di una rinnovata struttura di gioco: è compito del giocatore, infatti, eliminare una breve sequenza di ninja prima di affrontare i vari boss. A metà strada fra il picchiaduro classico e quello a scorrimento, quest'inedita impostazione non nasconde il tentativo di diluire l'esperienza ludica nel tempo, riuscendoci solo in parte per via dei crediti infiniti e della scarsa ostilità dei ninja. Ma esiste un altro elemento innovativo utile a giustificare tali scelte: l'acquisizione dei lottatori segreti. Nel corso dell'avventura verrà presentata al giocatore l'inedita possibilità di comandare alcuni samurai amici, in sostituzione di quello prescelto all'inizio. Formalmente il loro scopo consiste nell'aiutare il nostro alter ego, spianandogli la strada fino al boss successivo: di fatto, è un sistema per arricchire il menù dei selezionabili. Riuscendo nell'impresa senza mai morire (nel qual caso subentrerà il lottatore originario), il giocatore guadagnerà un nuovo personaggio da impiegare nelle partite successive. L'idea è particolarmente interessante in quanto offre l'unica reale sfida nel gioco in monoutenza. Se i crediti infiniti, infatti, alleggeriscono il carico di precarietà degli incontri "normali" e permettono di risolvere il gioco senza troppa fatica, l'esigenza di mantenere in vita il samurai segreto durante i duelli con i ninja e col boss inietta la giusta apprensione nel videogiocatore, esigendo maggiore attenzione nell'elaborazione delle tecniche di combattimento. Un solo colpo subito al ventre o alla testa e... addio personaggio segreto. Fra le rinunce clamorose, sorprende quella all'ubbidienza dei dettami del *bushido*, il codice d'onore dei samurai: se nel primo ***Bushido Blade*** il giocatore vi era vincolato (colpire l'avversario alle spalle o mentre era al suolo determinava la fine prematura del gioco), in questo seguito viene bellamente ignorato.
Fortunatamente il gioco non soffre più di tanto di questa lacuna e qualcuno potrebbe addirittura vederla di buon grado: nel primo ***Bushido Blade***, infatti, non erano rari i casi di infrazione involontaria. Dal punto di vista narrativo, la storia è ambientata in una bizzarra fusione tra le atmosfere riconducibili al Giappone medievale (come in ***Tenchu***) e le strutture architettoniche dell'era moderna, risultando in un miscuglio non troppo esaltante. La sfida fra due clan rivali chiama in causa il giocatore offrendogli la possibilità di affiliarsi ad uno di loro, prelevandone un rappresentante. Numerose sequenze animate in tempo reale mostrano l'evolversi della storia prima e dopo gli incontri, ricompensando il giocatore per gli sforzi compiuti. Purtroppo la barriera linguistica impedisce di comprendere la trama se non intuendo qualcosa da gesti e movimenti. La loro utilità ai fini del gioco è, comunque, puramente accessoria. • •

[illegible]

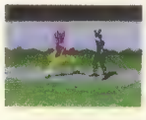
Ciò che maggiormente distingue ***Bushido Blade 2*** dal resto della produzione similare è l'abolizione della barra energetica, inutile *add-on* per ciò che è stato definito come 'il simulatore di duelli'. La logica crudele "un colpo a segno = fine dell'incontro" viene chiaramente conservata in questo seguito, ma il sistema di danneggiamento ha subito qualche modifica. Gli affondi portati alle gambe si limitano a stendere il giocatore, ma senza danneggiarlo (ammetto di essermi sorpreso nel vedere l'avversario rimettersi in piedi dopo una terribile sciabolata alle ginocchia): mossa probabilmente dall'esigenza di conservare una certa frenesia negli incontri, questa scelta potrà deludere alcuni.
Restano fortunatamente salvi a) il danneggiamento del braccio sinistro, pronto a cadere penzoloni lungo il fianco al primo colpo, precludendo ogni possibilità di utilizzare le armi da lancio supplementari quali coltelli e *shuriken* e b) il proliferare, fra un combattimento e l'altro, di bende e macchie di sangue sui corpi martoriati dei personaggi.
Bushido Blade 2, mantiene inoltre inalterata la dipendenza dei lottatori dalle armi impiegate. Sono queste a determinare le tipologie di attacchi performabili, lasciando alle differenze caratteriali dei loro proprietari potenza e velocità d'esecuzione. Più in generale, l'estremo realismo dinamico degli incontri è ora impreziosito da una fisica comportamentale delle armi decisamente più curata: è quasi possibile indovinarne il peso, osservando lo sforzo dei lottatori per portare a segno un colpo o per recuperare l'assetto perso durante un rimpallo con l'arma nemica. Il rilevamento di collisione si estende ai mezzi offensivi impugnati dai combattenti, collegati al resto del corpo da

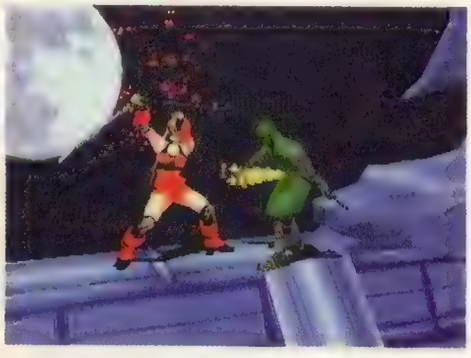
LE PARTI DELLA SCENOGRAFIA CHE OSTACOLANO LA VISUALE VENGONO RESE TRASPARENTI DALL'ENGINE.

(FOTO1-7) UNA DELLE CARATTERISTICHE PIÙ ESALTANTI DI BUSHIDO BLADE 2*: TRASFORMARE UN RIMPALLO IN UN ATTACCO.*

una *routine* che vi trasmette le forze inerziali scaturite dagli impatti, causando verosimili perdite di equilibrio e di assetto. Non a caso il gioco suggerisce l'impiego di tecniche mirate all'abbattimento della difesa avversaria schiaffeggiandone l'arma con la propria per avere poi via libera al ventre o alla testa. Parimenti, la vittima dell'attacco può assecondare con piroette e ampie rotazioni delle braccia le forze destabilizzanti onde riconvertirle in attacchi: il tutto impiegando i soli due tasti previsti. Ognuno di loro custodisce molteplici funzioni, come la parata e il contrattacco, lasciando alla CPU il compito di intuire le intenzioni del videogiocatore caso per caso. La semplicità suggerita da questo sistema è uno dei punti di forza di ***Bushido Blade 2***; resta ancora un mistero, invece, perché sia necessario eseguire la complicata manovra R1 + R2 per compiere un semplice salto. Il cambio della guardia avviene via tasto ●, passando in rassegna le tre alternative alta, media o bassa-defilata. Quest'ultima è stata in alcuni casi sostituita dalla possibilità di impugnare due armi contemporaneamente, aspetto che Square ha badato bene di sottolineare dedicandovi la copertina di ***Bushido Blade 2***: certi personaggi, infatti, godono di questa possibilità se equipaggiati con l'arma a loro più congeniale, dando adito a *combo* devastanti. Altri ancora custodiscono la spada nel fodero accarezzandone l'impugnatura con le dita fino al momento dell'attacco (o della parata), per poi rinfoderarla con l'eleganza tipica del samurai navigato. E' utile infine ribadire, per chi non conoscesse il primo ***Bushido Blade*** (*check* SPC n°37), l'importanza delle guardie ossia delle posture. Da esse dipendono la tipologia e la gittata degli affondi, con quelle alte destinate a generare sciabolate micidiali, ma dal lento recupero e quelle basse utili a stuzzicare l'avversario con rapidi "punzecchiamenti" o a segargli il ventre con squarci orizzontali. Un'efficace difesa può spesso derivare dal giusto assetto tenuto in battaglia, sufficiente, talvolta, a parare gli attacchi autonomamente.

IN CASO DI RESA (TASTO SEL) L'AVVERSARIO PROVVEDERÀ A GIUSTIZIARVI.



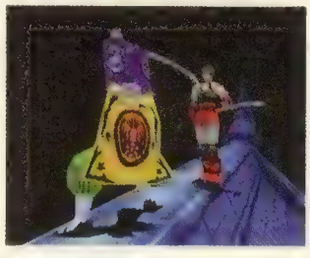


ATTACCHI CONDOTTI ALL'UNISONO SI TRASFORMANO IN PROVE DI FORZA.

MODALITÀ DI GIOCO

Bushido Blade 2 offre nuove interpretazioni di vecchie modalità di gioco e ne introduce di inedite. Il rinnovato *survival mode* presenta una sfida particolare: è necessario abbattere nel minor tempo possibile ben 100 ninja via via più potenti e coriacei. Riuscendoci in meno di 15 minuti il giocatore guadagnerà nuovi personaggi, in particolare quelli armati di pistola e fucile, già incontrati nel corso dello *story mode*: potranno essere impiegati solo nella modalità a due giocatori. Quest'ultima può essere affrontata tradizionalmente (due giocatori sullo stesso schermo) o in modalità *link*, nel qual caso la prospettiva di gioco passerà in prima persona (opzione stavolta disponibile anche nelle altre modalità), prospettiva sulle cui potenzialità ludiche è lecito nutrire qualche dubbio. Non manca la sezione dedicata all'esercizio delle tecniche di combattimento, sia contro dei manichini che contro uno qualsiasi dei personaggi resi disponibili nello *story mode*. E per finire, accogliamo a braccia aperte la modalità *tournament*, nella quale è possibile organizzare due squadre, di tre elementi ciascuna, in un mini-torneo con tanto di arbitro (o almeno la sua voce) e bandierine.

MORPHEUS



(SOTTO) BB2 NON È AVARO DI TOCCHI DI CLASSE. NOTATE LE IMPRONTE SULLA SABBIA.

Commento **Considerando l'ossessivo interesse dell'industria verso i "soliti *beat'em up*", fa piacere scoprire che almeno qualcuno stia battendo altre vie. *Bushido Blade 2* riconferma l'orientamento alla sperimentazione di Squaresoft, con ardite implementazioni e qualche discutibile modifica rispetto al *prequel*. Un livello di difficoltà medio-basso (colpa dei crediti infiniti) e la mancanza di finali diversi per ogni personaggio inficiano però il prodotto, negandogli il 90% di globale.**

PRO...

- *Ottime animazioni*
- *Estremamente realistico*

CONTRO...

- *Crediti infiniti*
- *Finale deludente*

LA PAGELLA...

Grafica	**90**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**92**
Longevità	**80**
Originalità	**89**

89

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

CAPCOM

Virgin INTERactive

Distribuito da:

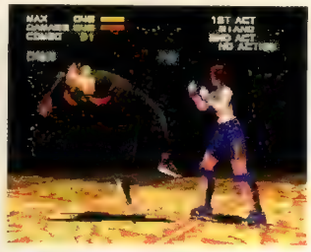
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

www.playstation.it

® e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

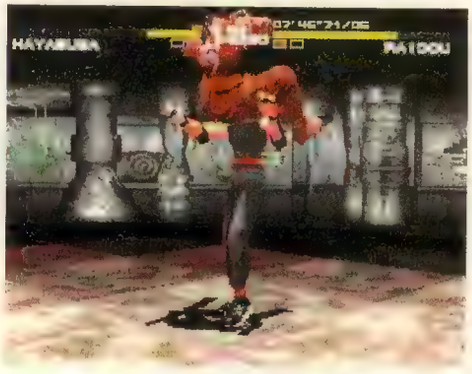
SONY PlayStation

Dead or Alive



Virtua Fighter e Tekken possono considerarsi come i due titoli-paradigma nel campo dei *beat'em up* tridimensionali. Il seguito di pubblico riscosso da questi due prodotti è stato, ed è tuttora, notevolissimo, tanto che l'uscita di un nuovo episodio di una di queste due saghe può essere considerato come una delle principali cause di tafferugli e disordini registrati in svariati negozi e redazioni italiane. Escludendo la veste grafica, questi due prodotti presentano una meccanica di gioco profondamente diversa, tanto da aver spaccato in due l'opinione videoludica.

Un paio di mesi fa abbiamo assistito alla discesa in campo di un nuovo contendente al titolo, ***Dead or Alive***, un *beat'em up* realizzato dalla Tecmo per Saturn, che diversi utenti hanno acclamato come successore di *VF2*. Effettivamente bisogna ammettere che il titolo in questione presenta svariate analogie con il capolavoro Sega: ora però ***Dead or Alive*** è arrivato su PlayStation e siamo quindi tutti curiosi di vedere quale sarà la reazione di un pubblico cresciuto a ***Tekken*** e *Soul Blade* di fronte a un gioco di questo genere.



Titolo	DEAD OR ALIVE
Casa	TECMO
Versione	GIAPPONESE
N° Giocatori	1-2
Genere	PICCHIADURO

MOB WAR

Una volta inserito il CD nello *slot* della Play e acceso la console, si viene accolti dalla solita introduzione cinematografica: si tratta, ovviamente, della canonica sequenza in *FMV* che, nonostante una buona fluidità e velocità, di tanto in tanto ci propone qualche immagine un po' troppo sgranata. Conclusa l'usuale sarabanda a base di bulli e pupe ecco presentarsi la prima schermata di selezione e, immediatamente, capiamo che quello che abbiamo di fronte non è una semplice conversione. Durante questo periodo di lavorazione, Tecmo aveva lungamente insistito sul fatto che ***Dead or Alive*** per PlayStation non sarebbe stata uno semplice *porting* bensì un vero e proprio *sequel*. Onestamente, dopo aver visto il gioco, possiamo dire che di un *sequel* vero e proprio non si tratta, ma di sicuro quella che abbiamo fra le mani è una versione "potenziata" del titolo originale... E che versione! ***Dead or Alive*** per il 32-bit Sony fa sfoggio di una serie di trovate innovative che la differenziano dalle sue controparti *arcade* e casalinghe, non solo a livello meramente grafico. Gli elementi cardine del *coin-op* sono stati tutti mantenuti: la meccanica degli scontri alla ***Virtua Fighter***, l'estrema velocità dei combattimenti e la famigerata *Danger Zone*, ovve-

DEAD OR ALIVE *VANTA UNA GRANDE VARIETÀ DI COSTUMI, ALCUNI DEI QUALI SONO UNA VERA GIOIA PER GLI OCCHI.*

ro la porzione di schermo esterna al ring dove i lottatori vengono ricompensati da una serie di esplosioni ogni volta che verranno scaraventati al suolo, sono infatti tutti presenti, ma c'è di più. Molto di più...

Botti Virtuali

Anche qui, così come nell'*arcade* originale, i personaggi presenti all'interno della varie arene sono stati realizzati avvalendosi di *texture* estremamente definite; il numero di poligoni impiegato è pressoché identico a quello della versione Saturn e anche le animazioni non presentano variazioni degne di nota. La versione PlayStation ovviamente gode delle maggiori capacità in ambiente 3D offerte dalla console Sony, il che si traduce in effetti di *gouraud shading* e *light source* in grado di conferire ai vai *fighter* un aspetto ancora più realistico anche se, in certi frangenti, i personaggi possono apparire meno netti nei contorni rispetto alla versione Sega. Per quel che riguarda invece i *background*, sarebbe stato meglio se i ragazzi della Tecmo avessero sfruttato i fondali del coin-op: infatti, anche se alcuni dei nuovi *stage* sono piuttosto interessanti e curati, il loro aspetto generale è tremendamente piatto e ripropone quell'inconveniente che affligge altri prodotti simili (vedi ***Tekken***) dove gli scenari vengono applicati sul fondo dello schermo come se si trattasse di una specie di carta da parati. I fondali della versione Saturn invece, non solo sono una fedele riproduzione dell'*arcade*, ma vantano gli stessi effetti grafici visti in ***VF2,*** il che conferisce alle varie ambientazioni una profondità superiore a quelli della controparte Sony. Le varie animazioni, grazie all'impiego delle tecniche di *motion capture*, sono invece estremamente fluide e convincenti. La mossa del "petto tremolante" è una costante che affligge le lottatrici femminili, ma i risultati in questo campo si collocano ben al di sotto della media del prodotto: intendiamoci, l'effetto "budino" non è poi così spregevole, tuttavia siamo ben lontani dai livelli di eccellenza apprezzati nella saga di ***King of Fighters,*** grazie alla collaborazione dell'insostituibile Mai Shiranui.

Hit List

Il sistema di controllo di ***Dead or Alive*** risponde alla grande anche su PlayStation. I personaggi sono animati in maniera più che convincente e il loro repertorio di mosse e colpi speciali risulta estremamente vario. Oltre a ciò, la versione per il 32-bit Sony include una serie di attacchi e proiezioni ottenute dalla rielaborazione e perfezionamento di alcune mosse originali. Abbiamo anche l'impressione che alla Tecmo abbiano incrementato leggermente la velocità dei lottatori, rendendo così i vari scontri ancora più frenetici. Il sistema di controllo utilizzato è ancora l'originale a tre tasti, tuttavia i programmatori di Tecmo non si sono lasciati sfuggire l'occasione di sfruttare a fondo le possibilità offerte dal pad PlayStation. Infatti, per tutte quelle mosse che richiederanno la pressione combinata di due o più tasti (e non sono poche) sarà possibile utilizzare, oltre ai canonici pulsanti, anche i tasti dorsali, ognuno dei quali racchiuderà una particolare combinazione. Un'altra novità di questa versione risiede nel supporto del *Dual Shock*, grazie al quale sarà possibile eseguire mosse e combinazioni di colpi, nonché ricevere violenti scossoni ogni qual volta il nostro povero lottatore impatterà con il grugno contro le nocche o un calcagno dell'avversario.

Extra

Sia la versione Sega che quella Sony di ***Dead or Alive*** vantano un discreto numero di extra e opzioni nascoste. Il Saturn presenta dei bonus addizionali per ogni personaggio, oltre a una serie di nuove opzioni che diventavano disponibili solo dopo aver eseguito determinate operazioni. Sul 32-bit Sega vi è un unico personaggio segreto di nome Raidou e il CD incorpora una serie di immagini che potevano essere viste su computer. La versione PlayStation vanta tutti gli extra di quella Saturn più molto altro ancora: i personaggi immediatamente selezionabili sono nove, mentre i fondali sono saliti a ventidue (ai quali si vanno ad aggiungere nuove immagini e ben sette opzioni extra). Oltre a ciò il gioco include un sistema di allenamento veramente ben studiato: a grandi linee la struttura ricorda molto quella dell'opzione *Training* di ***Fighting Vipers,*** anche se qui il vostro avversario risulterà un po' più accondiscendente. Altre novità riguardano le modalità di gioco, portate ora a sette: oltre al classico combattimento in singolo e in doppio, abbiamo il *Team Battle*, il *Survival Mode* e l'ormai immancabile *Time Attack*. Tra i nuovi personaggi segnaliamo Bass (un *wrestler ultra*-simile a Wolf di ***VF***) e un secondo boss. I costumi a disposizione saranno inizialmente tre (anche se il numero è destinato a salire con il passare dei round) e anche se alcuni di questi non sembrano proprio l'ideale per la lotta (bikini e tanga offrono indubbiamente una notevole libertà di movimenti, ma non sono certo ideali per una arena), l'effetto ottenuto dai programmatori è veramente notevole.

SHOGUN

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

Commento ***Dead or Alive*** **si conferma, anche in quest'incarnazione su PlayStation, come un prodotto di primissimo piano. A livello meramente tecnico, i programmatori hanno svolto un lavoro davvero magistrale, portando sui nostri schermi una serie di personaggi curati e incredibilmente animati. La componente che fa di questo titolo un vero "*must buy*" è comunque da ricercarsi nella meccanica di gioco, capace di incollare il videogiocatore allo schermo per ore e ore. I vari combattimenti sono immediatamente avvincenti, le mosse da padroneggiare sono svariate e la presenza della *Danger Zone* rende i vari scontri incerti fino alla fine. I quattro livelli di difficoltà, i vari extra e il supporto del *Dual Shock* sono poi la ciliegina sulla torta, degno complemento di un titolo come non se ne vedevano da parecchio tempo.**

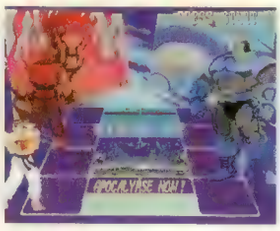
Pro...
- *Graficamente eccezionale*
- *Divertente e ricco di opzioni*

Contro...
- *Potrebbe non piacere ai fan di* ***Tekken*** *...*
- *...e alle femminste sfegatate*

La Pagella...

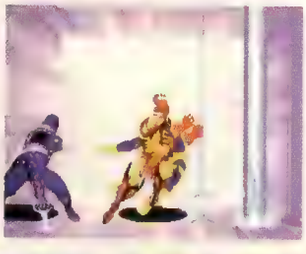
Grafica	**90**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**92**
Longevità	**90**
Originalità	**70**

91



X-Men vs Street Fighter EX Edition

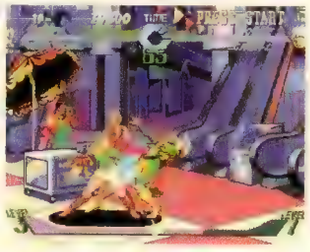
Il picchiaduro a incontri sono uno dei pochi generi in grado di rendere ancora competitive schede dall'elettronica ormai datata come la CPS-2. Sebbene dotata di un *chipset* grafico tutt'altro che aggiornato, l'immortale scheda Capcom riesce ancora a proporre titoli graficamente accattivanti, grazie a un utilizzo elevato di memoria, elemento che non si può dire abbondi in PlayStation.
Per questo motivo le conversioni casalinghe degli ultimi *coin-op* Capcom per la console Sony sono divenute sempre più complesse; ora non è più sufficiente ridurre il dettaglio grafico per guadagnare memoria preziosa, ma si è persino costretti ad eliminare alcuni elementi della meccanica di gioco. Questo è ciò che è accaduto con la conversione di ***X-Men vs Street Fighter*** per PlayStation, titolo che dimostra chiaramente i limiti della nostra macchina preferita in campo bidimensionale.



Apocalisse sembra più un boss di R-Type che un personaggio di un picchiaduro.

Cos'era...

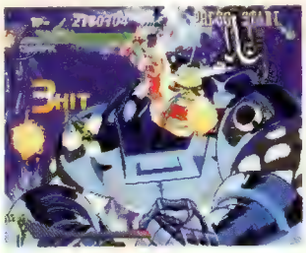
X-Men vs Street Fighter è il picchiaduro a incontri che ha inaugurato la serie ***Vs***, ultimamente rappresentata nel mondo *arcade* da ***Marvel vs Capcom***. Gli elementi generali della meccanica di gioco sono ispirati da ***X-Men: Children of the Atom***, titolo convertito per PlayStation solo di recente (per la cui recensione vi rimando a pag.80): ciò che differenzia il primo ***X-Men*** dalla serie ***Vs*** è l'introduzione del *Variable Hero System*, elemento che consente di selezionare due personaggi con cui affrontare i vari incontri presenti nel gioco. Premendo i tasti corrispondenti al pugno e al calcio medio è possibile alternare il combattente presente su schermo con quello posto in riserva, posizione quest'ultima che consente di recuperare parte del danno subito. Per ridurre la durata globale del gioco, incrementata a causa della presenza di due personaggi, gli incontri sono composti da un solo *round*. Altri elementi della meccanica di gioco sono stati perfezionati o modificati: è possibile ad esempio effettuare devastanti combinazioni di attacchi aerei chiamate *Aerial Rave*, controbattere un attacco dell'avversario con l'aiuto del proprio compagno (*Variable Counter*) o utilizzare i due personaggi selezionati per realizzare un attacco combinato di elevata potenza (*Variable Combination*). A questi miglioramenti si aggiunge un notevole incremento del dettaglio grafico, che comprende animazioni dei personaggi particolarmente fluide, arene di combattimento a più piani di gioco e fondali in movimento. Sebbene caratterizzato da una difficoltà relativamente ridotta e da un'immediatezza che ha infastidito i puristi del genere, ***X-Men vs Street Fighter*** ha rappresentato un grande passo in avanti rispetto ai precedenti picchiaduro a incontri Capcom. Prima dell'uscita di ***X-Men vs Street Fighter EX Edition***, l'unica conversione del gioco disponibile era quella per Sega Saturn, conversione risultata, grazie all'adozione di una cartuccia di espansione, praticamente identica al *coin-op*.

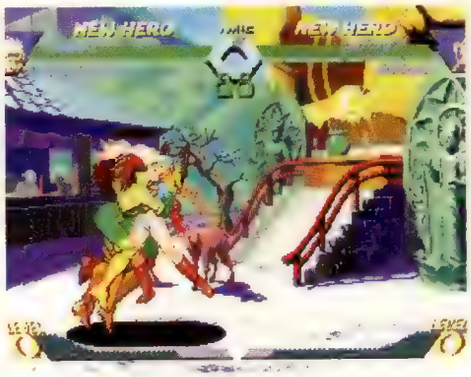


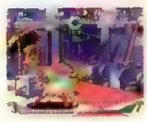
Com'è ora...

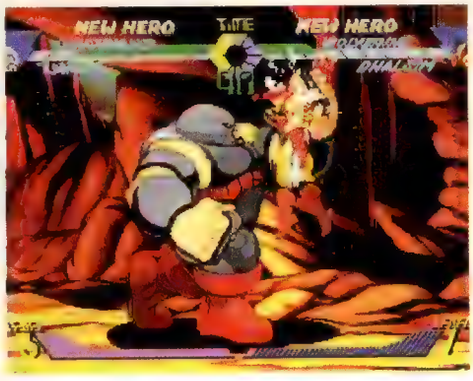
La ridotta quantità di memoria disponibile su PlayStation avrebbe reso impossibile contenere i quattro personaggi necessari al *Variable Hero System*: si è quindi deciso di toglierlo, conservando però le *Variable Counter* e *Combination*. Il giocatore è quindi invitato, o meglio illuso, a scegliere due personaggi all'inizio del gioco, senza però avere la possibilità di alternarli durante lo scontro. Il

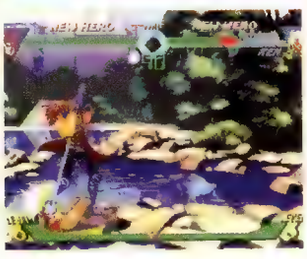
Titolo :	X-Men vs SF EX Edition
Casa :	Capcom
Versione :	Giapponese
N° Giocatori:	1-2
Genere :	Picchiaduro











secondo combattente rimane quindi un semplice assistente contro il quale peraltro dovrete combattere al termine del gioco. Per mantenere la possibilità di recuperare parte dell'energia perduta è state aggiunto un *Recovery System* che agisce automaticamente mentre state combattendo. Data la presenza di un solo personaggio, i *round* per incontro sono stati portati a due. Appare evidente che la sottrazione del *Variable Hero System* ha fortemente snaturato la meccanica di gioco del *coin-op*, rendendolo simile ai picchiaduro della precedente generazione. Questo sacrificio non è però stato sufficiente: sono infatti stati apportati numerosi tagli alle animazioni, con l'ovvio risultato di ridurre notevolmente la spettacolarità del gioco. I più colpiti dalla falce degli sviluppatori sono i personaggi di grandi dimension,i i cui movimenti appaiono particolarmente scattosi. La maggior parte dei tagli è stata apportata alle animazioni dei combattenti da fermi; meno sacrificati invece attacchi e colpi speciali. In buona parte ignorati i fondali che godono di animazioni, scorrimento degli sfondi e, in alcuni casi, due piani di gioco. Intatta anche la qualità dei disegni e alcuni effetti grafici particolari, come la polvere che si solleva al passare dei colpi a lungo raggio.

Cosa rimane...

Insomma, ***X-Men vs Street Fighter EX Edition*** è un picchiaduro a incontri bidimensionale che poco ha a che vedere con il *coin-op* originale: accortasi che un prodotto simile sarebbe stato sicuramente ignorato anche dai fan più sfegatati, Capcom ha deciso di applicare alcune aggiunte alla meccanica di gioco.
L'innovazione più evidente è la possibilità di unire più *Hyper Combo*, riuscendo così a generare attacchi da più di ottanta colpi: un sistema simile era già stato introdotto con il poligonale ***Street Fighter EX***, di qui l'aggiunta ***EX Edition*** al titolo del gioco. Sono inoltre state inserite due modalità di gioco oltre alle classiche *Battle* e *Versus Mode*: grazie al *Training Mode* potrete addestrarvi nell'esecuzione dei vari colpi speciali, peraltro realizzabili con relativa semplicità. Nel *Survival Mode* misurerete la vostra abilità e resistenza affrontando tutti i personaggi del gioco senza perdere un *round*. La povertà grafica delle schermate introduttive o finali di entrambe le modalità aggiuntive rivela però il modo affrettato con cui sono state realizzate: giusto un tentativo in più di rendere appetibile un titolo difficilmente definibile come conversione. Un'ultima inevitabile aggiunta è costituita dai tempi di caricamento tra un livello e l'altro, tempi che superano i quindici secondi contro i tre della versione Saturn: a questo difetto però, l'utente PlayStation dovrebbe essere già abituato.
Fortunatamente risparmiato da scempi o modifiche di sorta è il sonoro che conserva la qualità delle musiche del *coin-op* (non su traccia a differenza della versione per Saturn) e dei campionamenti delle voci dei personaggi. Quello che però appare più sconcertante è la presenza di evidenti rallentamenti durante l'esecuzione dei colpi più spettacolari, nonostante tutti i tagli apportati. ***X-Men vs Street Fighter*** dimostra chiaramente che PlayStation non è più in grado di reggere l'ultima generazione di *coin-op* Capcom. A un appassionato di questo genere di giochi, desideroso di goderseli a pieno tra le mura domestiche, non rimane che comprarsi un *coin-op* oppure, vista la qualità delle ultime conversioni Capcom e SNK, un sempre più economico Sega Saturn. Chi non può, o non vuole, permettersi tale acquisto è meglio che si rivolga a titoli come ***Street Fighter Zero 2***, ***Marvel Super Heroes*** o ***King of Fighter '96***: ne trarrà sicuramente maggiore soddisfazione.

DIEGO

La caratterizzazione dei personaggi è sempre ottima, come da tradizione Capcom.

Nonostante i tagli alla grafica, la qualità dei disegni rimane comunque buona.

Si ringrazia
You Too
per il CD

Commento **Definire *X-Men vs Street Fighter EX Edition* una conversione è un po' azzardato. Quello che rimane dopo i tagli alla grafica e alla meccanica di gioco è un picchiaduro bidimensionale che ricorda troppo titoli come *Street Fighter Zero 2* o *Marvel Super Heroes*. Inoltre il rischio che il gioco non piaccia anche ad un appassionato è piuttosto alto: sebbene una discreta parte degli elementi di gioco originali siano rimasti intatti, la parte mancante può irritare fortemente chi ha imparato a conoscerlo nella sua versione *arcade*. Gli unici elementi che possono portare all'acquisto rimangono quindi il semplice collezionismo o un amore per il *coin-op* davvero maniacale.**

Pro...

- *Immediato e giocabile*
- *In pratica è un nuovo* ***Street Fighter***

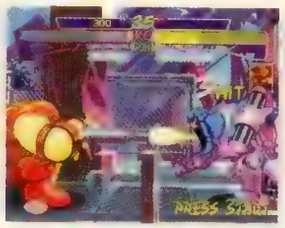
Contro...

- *Molti tagli a grafica e meccanica di gioco*
- *Tempi di caricamento snervanti*

La pagella...

Grafica	**68**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**80**
Longevità	**72**
Originalità	**69**

72



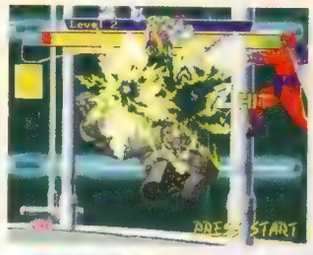
X-Men: Children of the Atom

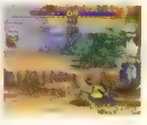
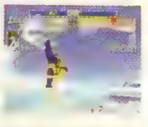
Le animazioni dei vari fondali sono molto varie. In alcuni schemi potrete imbattervi in branchi di pesciolini o in tempeste in perfetto stile siberiano. Evitate però di distrarvi: potreste trovarvi spiaccicati al suolo in men che non si dica.

Il mondo è strano: ogni giorno succedono cose a dir poco incredibili e lo stesso discorso vale anche per il mercato videoludico. Prendete *X-Men: Children of the Atom*, ad esempio. La versione Saturn di questo gioco è uscita circa un anno fa: si trattava indubbiamente di un ottimo prodotto e così il titolo ha riscosso un notevole successo. Inutile dire che anche i possessori di PlayStation si aspettavano di veder girare un prodotto del genere sulla propria console. Dopo qualche settimana la tanto agognata conversione venne annunciata; poi il nulla. Fra ritardi e silenzi giungiamo ai giorni nostri. In questo lasso di tempo sono usciti un sacco di picchiaduro e di *X-Men: COTA* non fregava più niente a nessuno. La domanda sorge quindi spontanea: avrà ancora senso lanciare un prodotto del genere con la concorrenza attuale?

Azion Mutante

X-Men Children of the Atom appartiene alla stessa categoria di picchiaduro di *Street Fighter* e *Marvel Super Heroes*. Si tratta in sostanza di un *beat 'em up* bidimensionale che, almeno nell'originale da sala, faceva di una veste grafica accattivante, una meccanica estremamente semplice e immediata e una grande velocità d'azione i propri punti di forza. Come detto, l'azione e lo svolgersi dei vari combattimenti viene seguito dal fianco dei lottatori, che si scambiano pugni, calci e



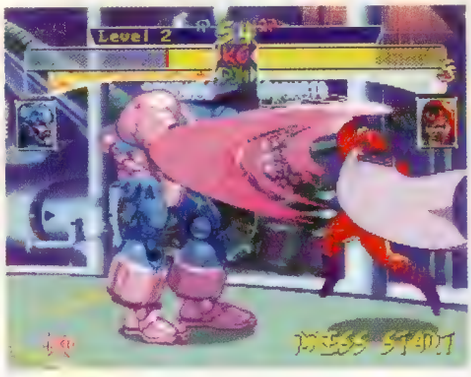



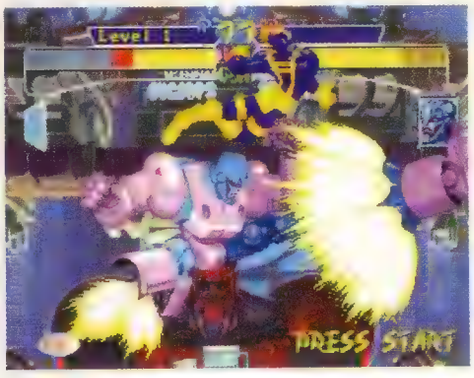
mosse segrete, alcune delle quali richiederanno una breve fase di allenamento prima di poter essere padroneggiate a dovere. Come tutti i picchiaduro di nuova generazione che si rispettino, *X-Men: COTA* vanta un sistema di *combo* grazie al quale è possibile legare più mosse con cui infliggere all'avversario danni sempre maggiori. Ovviamente si tratta di *combo* abbastanza primitive, vista l'anzianità dell'originale; tuttavia, i vari scontri, risultano sufficientemente intriganti grazie anche a un'ottima caratterizzazione dei personaggi. Ogni colpo andato a segno, oltre ad abbassare il livello di energia del nostro avversario, andrà ad incrementare il livello di una seconda barra posta proprio sotto l'energia del nostro personaggio. Una volta piena questa barra, potremo tentare di esibirci in una delle varie super-mosse che, previa la consueta combinazione di tasti, ci consentiranno di infliggere al nostro avversario una lezione senza precedenti.

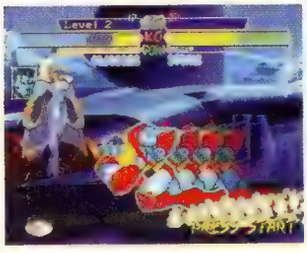
Opzion Mutante

I lottatori presenti nel gioco si dividono di fatto in due gruppi, ovvero gli X-Men e una selezione di mutanti malvagi, per un totale di dieci personaggi. A questi si vanno ad aggiungere altri due boss che rispondono al nome di Juggernaut e Magneto: se già i personaggi base del gioco vi sembrano di dimensioni notevoli, aspettate di vedere questi due pischelli... Ok, ok, niente a che vedere con l'Apocalipse di *Street Fighter Vs X-Men* ma, considerando il periodo in cui questo titolo è

Titolo : X-Men: C. of the Atom
Casa : Acclaim
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro







stato realizzato, direi che i risultati ottenuti dai programmatori hanno davvero dell'incredibile. Per quel che riguarda le opzioni di gioco, queste includono, oltre alla classica modalità in singolo e in doppio, la possibilità di sfidare un avversario umano utilizzando una selezione di diversi lottatori (*Team Mode*) e una specie di *Story Mode* che vi vedrà opposti a tutti i personaggi presenti nel gioco. Per quel che riguarda le selezioni possibili, potremo settare il livello di difficoltà (fino a raggiungere un massimo di 9 stelle), il tempo, la velocità dei lottatori (fra 3), riconfigurare i tasti e infine modificare l'accompagnamento sonoro.
Ovviamente è presente anche una opzione di salvataggio automatico dei punteggi per la quale però avrete bisogno della consueta *memory card*.

Mutande Mutanti

Gli attacchi di ***X-Men: COTA*** sono costituiti da tre tipi di calci e pugni (forti, medi e deboli); tuttavia è bene sottolineare come ogni lottatore vanti in realtà un proprio set di mosse, che possono andare dalla scarica elettrica di Storm, al doppio pugno di Cyclops fino all'onda di ghiaccio di IceMan. Oltre a ciò non potevano mancare le immancabili *fireball* e altri attacchi dalla distanza che potranno essere eseguiti in tre differenti direzioni (alto, basso e orizzontale). Ovviamente sono anche presenti una vasta selezione di prese e proiezioni che, data la loro potenza, richiederanno un notevole tempismo per essere sfruttate a dovere. E' infatti possibile prendere l'avversario, non solo quando questo si trova al suolo, ma anche in volo: in questo caso i risultati saranno a dir poco devastanti, visto che bloccherete l'attacco portato dal vostro avversario e scaraventerete il povero tapino al suolo, infliggendogli una dose di danni davvero notevole. Per quel che concerne le Special, queste potranno essere eseguite solo dopo aver riempito la barra che si trova sotto l'indicatore di energia. Ovviamente alcuni personaggi presentano mosse più efficaci di altri ma, energia drenata a parte, tutti i colpi speciali sono estremamente godibili e ben realizzati.

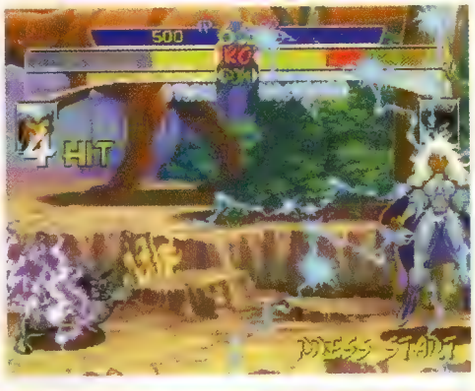
Vichs-Men

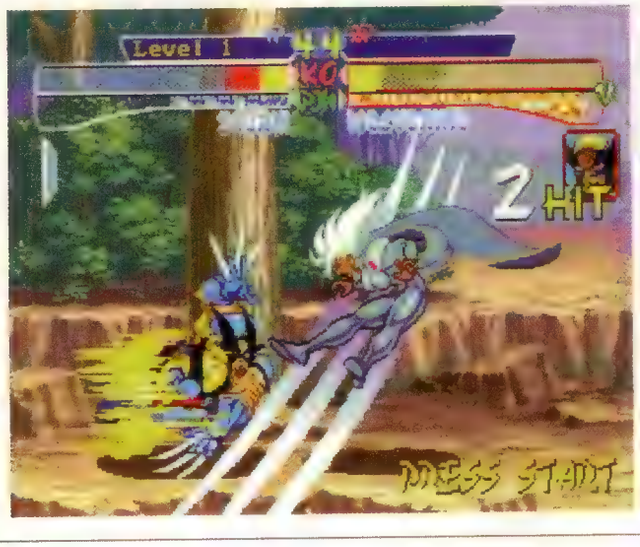
Una delle caratteristiche che salta immediatamente all'occhio non appena si inizia a giocare a ***X-Men: Children of the Atom*** riguarda le notevoli dimensioni dei personaggi . La definizione generale della grafica si attesta su ottimi livelli e i vari lottatori sono fedeli riproduzioni delle loro controparti cartacee. Un altro punto a favore del prodotto viene dai fondali: i vari *backgroud* nei quali vi troverete a combattere sono infatti estremamente ampi e ricchi di colori. Le animazioni, pur essendo inferiori all'originale e alla versione Saturn, risultano tutto sommato soddisfacenti, mentre sono stati mantenuti tutti i livelli che componevano ogni ambientazione, consentendo così al giocatore di sbatacchiare il proprio avversario da una parte all'altra dello schermo senza alcuna limitazione. Purtroppo esiste un inconveniente che, ahimé, affligge l'intero gioco. Infatti le animazioni dei vari *sprite*, per quanto rapide, sono estremamente scattose, sintomo di una cronica mancanza di *frame*. Questo fatto, oltre ad essere antiestetico, provoca anche qualche problema, soprattutto durante le fasi di lotta ravvicinata, senza considerare il fatto che la mancanza di animazioni rende certi attacchi del computer assolutamente imprevedibili.

SHOGUN

LA DEFINIZIONE DELLA GRAFICA DI X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM HA DAVVERO DELL'INCREDIBILE...

...PECCATO CHE NON SI POSSA DIRE LA STESSA COSA DELLE VARIE ANIMAZIONI.





Commento **E' inutile girarci attorno: il tempo passa per tutti e ai giorni nostri questo *X-Men: Children of the Atom* non può più considerarsi un titolo di primo piano. Nonostante ciò, il prodotto confezionato da Acclaim è comunque godibile, grazie soprattutto agli sprite di dimensioni davvero notevoli, ad una grande varietà di mosse e a un sistema di combattimento molto ben studiato. Gli elementi limitanti invece derivano da una certa semplicità e linearità dell'azione, alla quale si vanno ad aggiungere delle animazioni piuttosto spartane che in alcuni frangenti creano più di qualche grattacapo. Globalmente palando siamo su livelli discreti: peccato solo che il gioco non sia uscito 5 o 6 mesi fa.**

Pro...

- *Sprite di notevoli dimensioni*
- *Immediatamente giocabile*

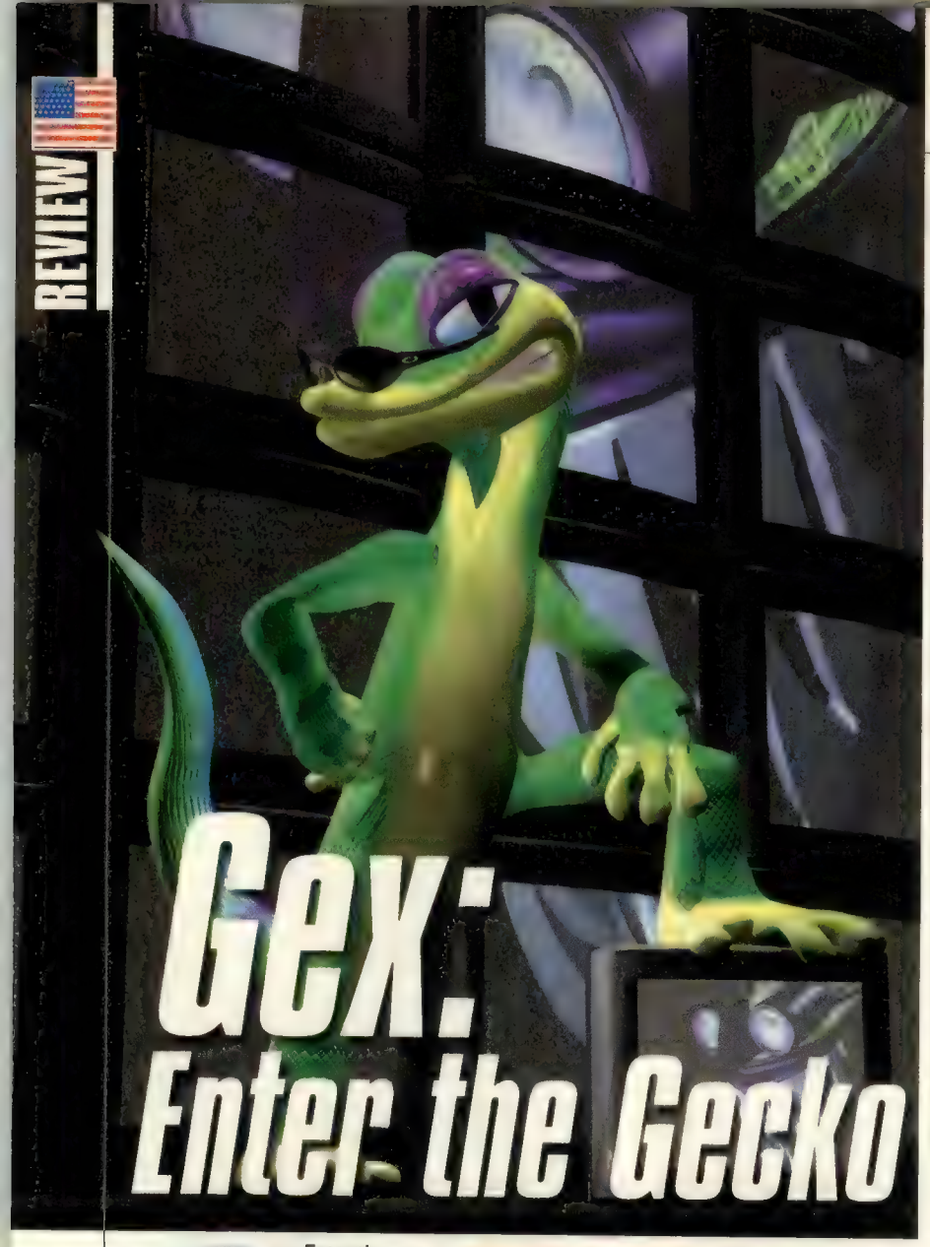
Contro...

- *Animazioni scattose*
- *Limitato numero di lottatori*

La Pagella...

Grafica : **76**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **74**
Longevità : **74**
Originalità : **65**

74



Gex: Enter the Gecko

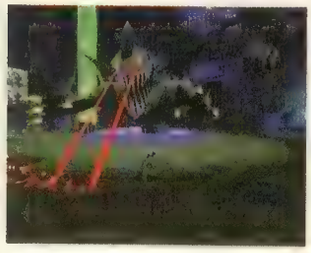
Gex: Enter the Gecko è probabilmente il più riuscito tentativo di emulare il capolavoro di Shigeru Miyamoto (*Super Mario 64*) sulla piattaforma Sony. Più che emulare, la seconda avventura del geco *made in Crystal Dynamics* (la prima uscì per 3DO, pace all'anima sua) ricalca quasi pedissequamente gli schemi generali del titolo Nintendo, proponendo in un contesto scenografico inedito una meccanica di gioco che non nasconde l'oggetto del plagio. *Gex: Enter the Gecko* è un altro prodotto indirettamente frutto del geniale Miyamoto, ma non va criticato per questo, anzi... *Croc* e *Jersey Devil* sono alcuni dei tanti *Mario*-cloni per PlayStation, tutti accomunati dall'incapacità di restituire il medesimo feeling della *killer app* Nintendo. *Gex: Enter the Gecko*, invece, ci arriva molto vicino, copiando forse più degli altri, ma questo poco importa all'utente PlayStation.

ANCHE LE AREE BONUS FANNO IL VERSO AL MONDO CINEMATOGRAFICO.

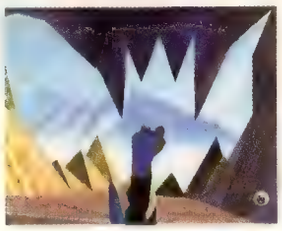
Titolo : GEX: ENTER THE GECKO
Casa : MIDWAY/C. DYNAMICS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

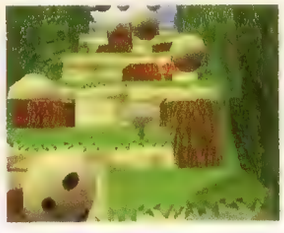
L'ASPETTO ILARE

La chiave di lettura di *Gex* è la parodia. Le sei ambientazioni di gioco fanno il verso alle produzioni televisive e cinematografiche dell'ultimo ventennio, offrendo scenografie ispirate a classici come *Guerre Stellari*, *2001: odissea nello spazio*, *Jurassic Park*, *La bambola assassina*, *La febbre del sabato sera*, i cartoni della Warner Bros, i *Flinstones*, i telefilm della serie *Star Trek* e *X-Files*. Non a caso Gex accede ai vari livelli (dai nomi tipo: *Smellriser*, *Mao Tse Tongue*, *The Empire Stikes Out*, *Poltergex* e *Samurai Night Fever*) immergendosi nei tubi catodici degli schermi televisivi disseminati lungo la mappa di gioco, alla maniera dei dipinti nelle stanze di ***Mario 64*** (e uno). Ogni stage si conclude con il ritrovamento di telecomandi dal cui numero dipende l'accesso agli altri livelli di gioco (circa venti). Esattamente come le stelline di ***Mario 64*** (e due). Ogni ambientazione offre diversi percorsi, liberamente esplorabili dal giocatore, riconducenti ognuno ad altrettanti telecomandi, offrendo validi incentivi alla rivisitazione. Vedi ***Mario 64*** (e tre). Il giocatore ha il totale controllo della telecamera virtuale: è possibile ruotarla a piacimento attraverso l'uso dei tasti dorsali, variarne il coefficiente di zoomata o portarla sulla testa del protagonista per ispezionare i dintorni con il D-pad. Proprio come in ***Mario 64*** (e quattro... vabbè, avete capito). Un potente *engine* grafico disegna con disinvoltura le complesse scenografie, impreziosendole con effetti di luce e trasparenze davvero mirabili. Sporadici rallentamenti denunciano l'inevitabile affaticamento della CPU, capace comunque di mostrare gli orizzonti dell'area di gioco senza *pop-up*, a 25-30 *fps*, dando il senso della spazialità assente nelle produzioni similari. Crystal Dynamics ha esaltato, inoltre, le potenzialità ludiche del 3D estendendo l'area di gioco alle pareti e ai soffitti, accessibili facendo uso delle abilità arrampicatorie del bizzarro lucertolone. *Texture* particolari indicano i percorsi rampicabili. Il *design* dei livelli è quanto mai vario e sofisticato: raramente se ne incontrano due uguali. Oltre che orizzontalmente, molti si estendono verticalmente giustificando l'impiego della grafica tridimensionale. Più che un semplice *platform* ***Gex: Enter the Gecko*** denuncia un marcato orientamento verso l'esplorazione: l'offerta di un percorso libero dalla rigidità del bidimensionale, determina un calo di quella frenesia tipicamen-



LA TELECAMERA INQUADRA LA SCENA DALLA PROSPETTIVA IDEALE.





te associata al genere, favorendo passeggiate alla ricerca di bonus e aree segrete. La diversificazione scenografica incide in maniera rilevante sulla giocabilità: ogni mondo offre sfide differenti, mai ripresentate negli altri, come i tavoli fluttuanti nella casa degli spettri, le colate laviche nell'ambientazione giurassica o l'esigenza di ricaricarsi di ossigeno in quella spaziale. Anche i nemici si rifanno alla cultura dell'*entertainment* cinematografico come la bambola con coltello da macellaio, nel livello a tema horror, la cui eliminazione richiede a) decapitazione e b) pestaggio della testa per fermare il corpo ancora attivo. E ancora. Api gigantesche e rubiconde svolazzano per i soffici campi verdi dei livelli ispirati ai *cartoon* americani (in particolare Bugs Bunny & C), mentre fiorellini apparentemente innocui sfoderano dal nulla possenti martelli che il giocatore avrà l'accortezza di evitare per non trasformarsi in sottiletta. Lo stesso Gex aggiorna il proprio abbigliamento, le proprie animazioni e le proprie frasi in relazione al contesto: sarà pertanto vestito di pelle di leopardo con tanto di osso al naso mentre saltella allegramente fra una pedana e l'altra del livello preistorico, gridando *"Yaba daba doo!!"*, *"Wilma!"* o dando il benvenuto al Jurassic Park. Estrarrà la spada laser nei momenti di *stand by* del livello spaziale, respirando attraverso il casco col tipico affanno del famoso guerriero oscuro Jedi. Interrogherà gli astanti sulla scomparsa della sorella di Fox Mulder, per poi chiedere all'Enterprise di "tirarlo su" dopo aver attraversato una lunga catena di pedane mobili sulla musica de *Il bel Danubio blu*, valzer di Strauss tipicamente associato a *2001: Odissea nello spazio*. Altre centinaia di animazioni e vocalizzi contribuiscono a dar vita al piccolo Gex, a renderlo simpatico, divertente e accattivante. Un buon esempio di *character design*.

Livelli bonus e boss

Non esiste *platform* che non abbia livelli bonus da scoprire e come tale Gex ne offre una pletora. Ogni tot numero di telecomandi raccolti, nuovi monitor piombano dal cielo sulla mappa principale, dando accesso a quadri bonus in cui raccogliere determinati oggetti entro un tempo prestabilito. Ognuno di essi offre sfide differenti: l'attivazione di *switch* in un caso, l'uscita da un labirinto di porte collegate in un altro o l'attraversamento di terreni sconnessi sospesi nel vuoto. Il tutto finalizzato ad offrire meccaniche di gioco alternative e rinfrescanti. Crystal Dynamics dimostra, inoltre, una buona creatività nella realizzazione dei boss: ognuno di essi (tre + finale) impegna il giocatore in attività peculiari, impegnative e coinvolgenti. Da questo punto di vista ***Gex: Enter the Gecko*** batte ***Super Mario 64***. Spassoso l'incontro *Gexzilla vs. Mecharez*, dove Gex imita il famoso dinosauro nipponico, con grandi passi rigidi e pesanti, mentre combatte un simil-Godzilla meccanico fra palazzi, cisterne di carburante e grattaceli (tutti abbattibili). Dove invece Gex delude è nel reparto *power-up* ed extra assortiti. Pochi e inutili. Trattasi prevalentemente di scudi momentanei, ora di ghiaccio ora di fuoco, il cui apporto alla potenza offensiva di Gex e pressoché nullo.

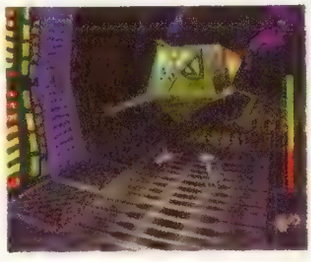
Impatto 3D

L'infuso tridimensionale nei *platform game* ha da sempre dato origine a fastidiosi tranelli prospettici. Anche ***Mario 64*** ne aveva e ***Gex: Enter the Gecko*** non è da meno. Finché la tecnologia non sarà in grado di produrre caschi a visione binoculare (gli unici a poter offrire un reale senso di profondità) sufficientemente economici, il *3D game* avrà sempre questo difetto, continuerà a soffrire della bidimensionalità del video ingannando il giocatore con inquadrature capaci di offrire una percezione ambigua delle distanze. ***Gex: Enter the Gecko*** soffre proprio di questo difetto "genetico". La possibilità di ruotare la scena a piacimento vi sopperisce in parte, compromettendo però il livello di frenesia ideale, minato da soventi "occhiatine di controllo". Nonostante ciò, l'ultimo lavoro di Crystal Dynamics, sembra ribadire l'ottimo stato di salute della *software house* americana, oltre alla sua evidente predisposizione per il genere *platform* già intravista con i due ***Pandemonium!***. ***Gex: Enter the Gecko*** dimostra un'esatta comprensione della filosofia che ha decretato il successo di ***Mario 64***, condividendone numerosi aspetti, non ultimo il divertimento. Il nuovo *controller* analogico di Sony, ad esempio, è perfettamente supportato ed offre un controllo agile e scattante del proprio personaggio. Sorprendono, inoltre, i tempi di caricamento, cortissimi nonostante la mole di grafica *texturata* succhiata dal CD. Nintendo sostiene l'impossibilità di trasferire ***Mario 64*** su un supporto "lento" come il CD-Rom senza compromettere la qualità dell'esperienza ludica. Ebbene, dopo aver visto ***Gex*** ci credo poco.

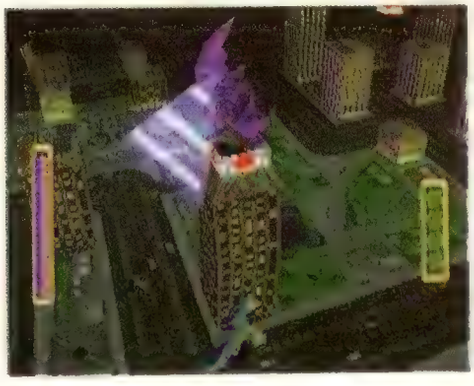
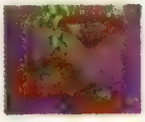
Gex colpito dalla febbre del sabato sera...

(Sotto) La diversa colorazione di alcune superfici indica la possibilità di arrampicarvisi.

MORPHEUS



Si ringrazia
Comics & Fantasy
per il CD

Commento ***Gex: Enter the Gecko*** **è quanto di più vicino a *Mario 64* esista attualmente per PlayStation. Nonostante non goda del carisma e della notorietà dell'ormai tredicenne Mario, il giovane Gex comincia a farsi strada in un settore dell'*entertainment* dominato da Nintendo, offrendo un'esperienza ludica appagante e coinvolgente. Se pensate di acquistare Nintendo 64 SOLO per giocare a *Mario 64*, lasciate perdere: compratevi *Gex* e risparmiate.**

Pro...

- *Lungo e impegnativo*
- *Molto simile a* **Mario 64**

Contro...

- *Troppo simile a* **Mario 64**
- *Sporadici rallentamenti*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**90**
Longevità	**90**
Originalità	**79**

89

Theme Hospital

THEME HOSPITAL *HA RISCOSSO UN OTTIMO SUCCESSO SU PC QUALCHE MESETTO OR SONO.*

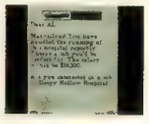
Probabilmente alcuni di voi penseranno che dirigere un ospedale pieno di malati e persone sofferenti sia più deprimente che essere costretti a vedere una puntata di *A scuola con Filosofia*. Beh, ragazzi vi sbagliate di grosso! Essere dottore dà un sacco di vantaggi...

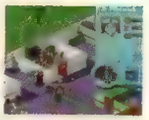
Tanto per cominciare, si possono collezionare una serie infinita di confetti e pilloline di svariati colori e dimensioni. Secondo, si è circondati da infermiere in uniformi sexy. Le donne si spogliano a un vostro comando e, infine, se vi sentite giù o siete arrabbiati potete andarvi a sfogare nella sala operatoria aprendo a dovere uno o più malti. Pensate ancora che la vita di corsia possa essere monotona?

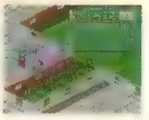
IN TUTTE LE SOAP OPERA AMERICANE C'È SEMPRE QUALCUNO CHE FINISCE ALL'OSPEDALE. CHISSÀ, MAGARI SE SIAMO FORTUNATI POTREMO ANCHE TORCERE IL COLLO A QUALCUNO DEI NOSTRI "BENIAMINI"...

MEDICI IN PRIMA [illegible]

A un primo impatto *Theme Hospital* sembra un prodotto estremamente complicato a causa della miride di elementi da tenere costantemente sott'occhio. Fortunatamente saranno sufficienti un paio di partite di prova per abituarvi al sistema e prendere la mano con la struttura del gioco. Cominciate ispezionando l'edificio nel quale impianterete il vostro ospedale e iniziate a farvi una idea del complesso. Fatto ciò, disponete gli elementi base, quindi iniziate ad assumere i primi medici, infermiere e segretarie. All'inizio avrete a disposizione un gruzzoletto considerevole per iniziare l'attività, tuttavia è bene non lasciarsi prendere la mano perché, nonostante possa sembrarvi il contrario, i soldi a disposizione sono appena sufficienti e una politica sbagliata vi porterà a bruciarli in men che non si dica. E' quindi vitale sviluppare il complesso lentamente, installando prima quelle unità e quei servizi maggiormente richiesti dal pubblico. Cominciate quindi con l'assumere una balda e piacente segretaria e piazzate la reception all'ingresso dell'ospedale; lasciate un po' di spazio in modo da poter ingrandire l'area in futuro. Fatto ciò, costruite un gabinetto diagnostico e prendete alcuni dottori, assumete subito un paio di infermiere, quindi aumentatene il numero man mano che cresceranno i degenti (un rapporto di 10 a 1 dovrebbe andare). A questo punto, quando vedete che i guadagni cominciano a crescere ampliate il complesso. Una sola cosa è veramente indispensabile per il successo del vostro ospedale: i cessi. Assicuratevi di costruire dei bagni su ogni piano ed in posizioni facilmente raggiungibili dai vostri degenti; in caso contrario non solo vi troverete con un sacco di persone con problemi intestinali, ma anche i guadagni derivanti da eventuali clisteri evacuativi finiranno con il rivolgersi contro di voi.

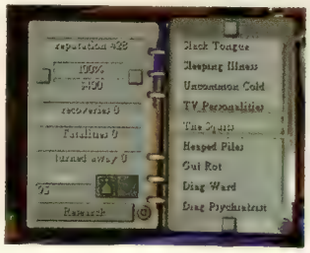






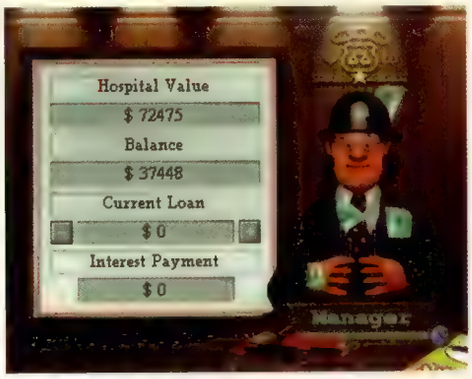
[illegible] IN COPIA [illegible]

Una delle prime operazioni da eseguire in ***Theme Hospital***, e alla quale dovrete prestare molta attenzione, sarà l'assunzione del personale. L'ultima cosa di cui avrete bisogno infatti è un dottore incompetente che balla la samba sulla pancia dei pazienti oppure di una infermiera che, come prova udito, rutta nei padiglioni auricolari dei vostri ospiti paganti. Purtroppo è bene precisare subito che i dottori decenti costano, e non poco; tuttavia ne avrete bisogno se vorrete riuscire a salare qualche vita. Per far funzionare la struttura ospedaliera dovrete arruolare, oltre a dottori e infermiere, anche un vasto seguito di uomini delle pulizie, tecnici di laboratorio e segretarie, alcune delle quali potrebbero avanzare delle pretese mica da ridere. Ma perché tutto ciò? Beh, vediamo di spiegare



Titolo : **THEME HOSPITAL**
Casa : **EA**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **MANAGERIALE**

un po' come vanno le cose... Dunque, i dottori servono per curare i pazienti, ok? Le infermiere invece lavorano i corsia, assistono i degenti prima e dopo gli interventi chirurgici. Gli uomini delle pulizie tengono in ordine l'ospedale e si occupano della manutenzione dei vari macchinari. Infine le segretarie rispondono al telefono, si limano le unghie, fanno scena e flirtano con i pazienti, ovviamente previa dimostrazione del certificato sanitario nonché dall'estratto conto. E' bene precisare che, nonostante siate il capo, non avrete il benché minimo controllo sulle azioni dei medici e dei vari sottoposti. In pratica il vostro ruolo sarà quello di supervisore. Sarete, in sostanza, il direttore generale dell'ospedale, quello che si occupa delle forniture e che si becca tutti i grattacapi. Avrete già abbastanza casini per conto vostro, quindi sarà meglio che vi procuriate dei buoni collaboratori o vi troverete a dover fronteggiare anche una folla di pazienti desiderosa di ringraziarvi per i vostri servigi con una bella plastica.



La Purga Ansei

Costruire un ospedale efficiente è solo uno degli obiettivi di questo gioco. Dovrete infatti assicurarvi che l'intero complesso progredisca così da poter aumentare progressivamente le paghe del vostro personale che, con l'aumentare della loro esperienza, pretenderanno sempre di più. Dovrete fare in modo che tutti gli equipaggiamenti e i macchinari in dotazioni funzionino e infine dovrete riuscire a deviare parte dei vostri profitti nel reparto ricerca & sviluppo, dove mettere a punto cure e medicinali sempre più efficaci. Potrete anche acquistare nuovi lotti di terreno per ingrandire il vostro complesso, costruendo padiglioni esterni oppure fare favori e ingraziarvi i dottori abbellendo i loro uffici o piazzando un super-tavolo di massello massiccio nella sala riunioni. Insomma tutto quello che dovrete fare mirerà sempre al solito scopo: far lavorare bene il vostro personale in modo che i manager siano soddisfatti di voi consentendovi di raggiungere nuovi e sempre più gratificanti lidi.

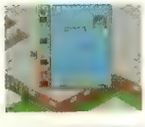
Una mela al giorno...

Come tutti i giochi che richiedono un certo impiego di materia grigia, *Theme Hospital* presenta una veste grafica piuttosto spartana, anche se estremamente funzionale. La rappresentazione del vostro ospedale è infatti estremamente chiara e puntuale, così come chiare e puntali sono le varie icone tramite le quali potremo attendere alle varie funzioni. Di tanto in tanto potremo anche imbatterci in una serie di filmati di discreta fattura che spezzeranno la routine degli avvenimenti rendendoci partecipi di eventi storici nella storia del nostro ospedale (come, ad esempio, la prima operazione o il primo decesso). Come detto in precedenza il sistema di controllo, nonostante l'impiego del pad, è discretamente chiaro, tuttavia riuscire a entrare nel gioco richiede comunque un po' di tempo; per questo motivo i programmatori hanno pensato bene di dotare il prodotto di un utilissimo *tutorial*. Verremo così affiancati nelle nostre operazioni da un collaboratore che ci svelerà pian piano tutti i trucchi ed i segreti per far funzionare un ospedale come si deve fino a quando non saremo in grado di attendere da soli ai compiti per i quali veniamo lautamente retribuiti.

SHOGUN

Dottore, mio figlio ha un problema. Ha infilato la testa nella ciotola del cibo per il gatto e ora non riesce più a tirarla fuori, cosa posso fare?

Una partita a Theme Hospital può durare anche un'intera settimana. Per fortuna possiamo salvare i progressi del nostro ospedale su memory card.



Commento **Sicuramente *Theme Hospital* non appartiene a quella categoria di giochi che mettono a dura prova i riflessi di un videogiocatore. Si tratta invece del classico titolo manageriale caratterizzato da una grande completezza, profondità e cura dell'azione. Prendere la mano con il sistema di controllo non è eccessivamente complicato e una volta dentro l'azione, la gestione di questo piccolo mondo simulato risulta estremamente intrigante e coinvolgente, pur non raggiungendo la varietà e la ricchezza di situazione del capostipite di questa serie, l'immortale *Sim City*.**

Pro...

- *Meccanica di gioco ben studiata*
- *Estremamente longevo*

Contro...

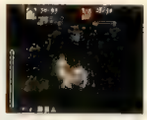
- *Difficoltà ad iniziare*
- *Azione nulla*

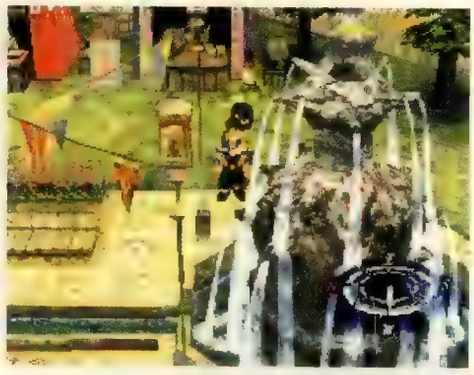
La Pagella...

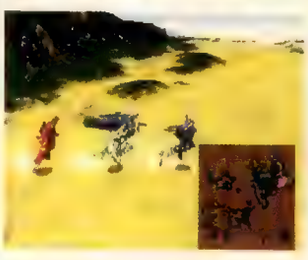
Grafica : **69**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **83**
Longevità : **80**
Originalità : **85**

82

Xenogears



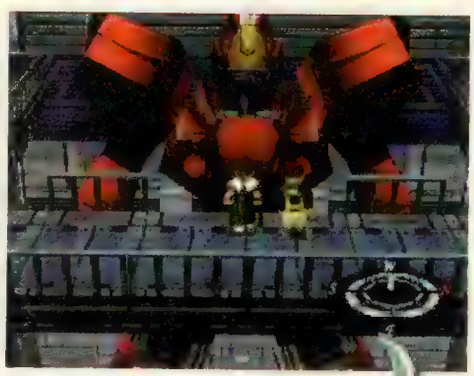




IL MOTORE GRAFICO DEL MOVIMENTO SU MAPPA TRAE ISPIRAZIONE DA FFVII

NELLE OFFICINE È POSSIBILE MODIFICARE ALCUNE PARTI DEL PROPRIO MECH.

Frutto della collaborazione dei realizzatori di *Final Fantasy*, *ChronoTrigger* e *Seiken Densetsu*, ***Xenogears*** **costituisce l'ennesimo sforzo di Square nell'unire in un gioco di ruolo una grafica straordinaria, una meccanica complessa e una storia adulta ed avvincente. Il risultato è un RPG composto da due CD, per il cui completamento sono necessarie più di 60 ore di gioco intenso. Uno splendido titolo i cui contenuti religiosi rischiano di confinarlo per sempre nel Paese del Sol Levante.** Una volta avviato il gioco, il primo impatto con ***Xenogears*** è quello con la sua introduzione animata, una lunga sequenza in FMV che miscela fondali in computer grafica con personaggi realizzati con la classica tecnica dei rodovetri. La fluidità e la bellezza dei disegni dell'animazione raggiunge un livello particolarmente elevato, tranquillamente paragonabile a quello dei migliori lungometraggi animati giapponesi. La medesima qualità viene conservata nelle sequenze animate distribuite, in maniera a dire il vero non molto uniforme, lungo l'arco del gioco. L'introduzione iniziale mostra un misterioso attacco che ha portato alla distruzione di una colonia spaziale nata per risolvere il problema di sovrappopolazione del pianeta. Il *Full Motion Video* termina con la caduta dei resti della gigantesca stazione spaziale, alla quale segue l'apparizione di una misteriosa ragazza che emerge dalle macerie.



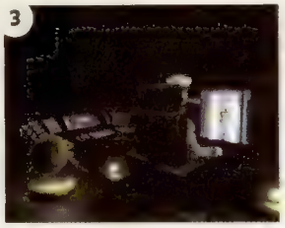
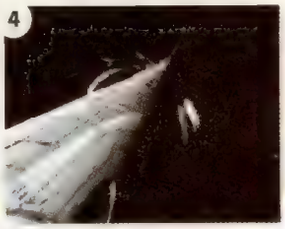
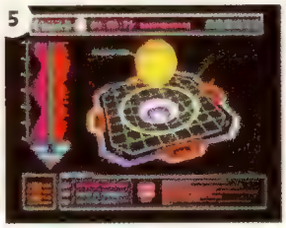
Titolo : **XENOGEARS**
Casa : **SQUARESOFT**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RPG**

XENOTOBIA

Alla splendida sequenza iniziale segue una delle numerose animazioni in tempo reale presenti nel gioco, qui utilizzata per introdurre il protagonista, Wong Fei Fong. Fei è un giovane ragazzo che soffre di amnesia; portato nel villaggio di Lahan da un uomo misterioso in una notte di tempesta. La sequenza animata mostra Fei combattere a bordo di un robot (chiamati *Gear* nel gioco) contro alcuni *mech* in un villaggio in fiamme. Le lingue di fuoco che scaturiscono dalle case devastate si tramutano poco dopo in un dipinto astratto realizzato da Fei, un piccolo stratagemma utilizzato per portare il giocatore al giorno precedente all'attacco del villaggio. In questo breve prologo, interamente giocabile, imparerete a conoscere e ad affezionarvi agli abitanti del piccolo villaggio che ha ospitato Fei nei tre anni seguenti il suo arrivo. A Lahan fervono i preparativi per il matrimonio di una giovane coppia amica del protagonista ed è proprio durante i festeggiamenti che un plotone di *Gear* attacca il villaggio disseminando morte e distruzione: a Fei appare improvvisamente un robot senza equipaggio che si precipita esita a pilotare per difendere i propri amici. Sopraffatto dalla schiacciante superiorità numerica del nemico, il protagonista assiste inerme alla morte del promesso sposo. Questo fatto provoca il riaffiorare di vecchi ricordi, sottolineati da una nuova sequenza in *FMV*, che portano a una momentanea pazzia di Fei seguita da un enorme rilascio di energia dal *mech* del protagonista; ne segue un onda distruttiva che provoca l'annientamento di gran parte del villaggio. Terminata la battaglia, i superstiti della popolazione di Lahan vedono Fei come una minaccia e lo costringono all'esilio. Grazie alla collaborazione con Uzuki, il misterioso dottore/scienziato del villaggio, Fei riuscirà ad affrontare le minacce che lo attendono fuori da Lahan e ad iniziare un lungo viaggio in cerca del proprio passato.

EVOLUZIONI

Ciò che differenzia ***Xenogears*** dai precedenti giochi di ruolo prodotti da Square è la realizzazione dei fondali, interamente in grafica poligonale. Questa soluzione ha permessp una notevole riduzione dello spazio necessario per contenere il gioco e la

(Foto 1-5) ***L'eccellente introduzione di Xenogears.***

possibilità di scegliere tra più angoli di visuale. L'impiego del 3D non ha però sacrificato il livello di dettaglio, che risulta particolarmente elevato; per quanto riguarda la rappresentazione dei personaggi è stata invece preferita la grafica bidimensionale, scelta che porta inesorabilmente a un fastidioso effetto di "pixelizzazione" in caso d'inquadrature ravvicinate. La rappresentazione degli spostamenti all'esterno delle città trae chiaramente spunto dal motore grafico di ***Final Fantasy VII***: le uniche differenze riguardano un maggiore dettaglio grafico. La rappresentazione di città e *dungeon* vanta invece un motore poligonale interamente nuovo che non vi porterà a rimpiangere quello dei precedenti RPG Square. Spesso le locazioni esplorabili si sviluppano anche in altezza costringendo il giocatore a salti calibrati; in caso di errore può capitare di essere costretti a ripercorrere lunghe sezioni del *dungeon* sotto il continuo attacco dei nemici. Oltre ai classici enigmi da risolvere si aggiunge quindi la complessa struttura delle locazioni che rende alcuni luoghi particolarmente insidiosi. L'utilizzo dei punti di salvataggio sparsi per il gioco è quindi altamente consigliato. In questi luoghi è inoltre possibile utilizzare tende da campo per rigenerare i punti-vita e magia persi durante i combattimenti, come avveniva nella saga di *Final Fantasy*.

Giù in pista

Il sistema di battaglia ideato per ***Xenogears*** è uno degli elementi meglio riusciti del gioco. Il combattimento con il classico sistema a turni è regolato in base alle caratteristiche del personaggio e alla complessità dell'azione precedentemente effettuata. Il sistema di battaglia varia leggermente a seconda che combattiate a piedi o a bordo dei *Gear*: nel primo caso si effettuano attacchi differenti dipendentemente del tasto del pad premuto. Vi sono tre tipi di attacchi, diversi per potenziale offensivo e velocità con cui vengono eseguiti: più il colpo è rapido e maggiore è la possibilità di colpire il bersaglio. Ogni attacco consuma da uno a tre punti di *Attack Power*: il numero di *AP* impiegati dipende dalla potenza del colpo effettuato. In un *round* è possibile eseguire combinazioni di più attacchi fino ad esaurire gli *Attack Point* a disposizione (sette ad ogni turno, al massimo). Con l'accumularsi dell'esperienza dei personaggi, si rendono disponibili speciali combinazioni prefissate in grado di causare grandi quantità di danno.

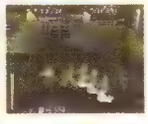
Conservando gli *AP* messi a disposizione in ogni *round* è infine possibile effettuare attacchi speciali contro più bersagli contemporaneamente. Il combattimento con i *Gear* è leggermente più semplice: gli attacchi non consumano *AP*, bensì carburante, elemento recuperabile soltanto in apposite locazioni del gioco. Si possono eseguire solo attacchi multipli prefissati e il numero di colpi effettuabili dipende dall'*Attack Level* raggiunto dal vostro *mech*. Questo livello aumenta durante i turni in cui non vengono utilizzati attacchi multipli per poi azzerarsi una volta effettuati. In entrambi i sistemi di battaglia sono anche disponibili incantesimi, utilizzabili mediante il consumo di appositi punti-magia. L'unico neo del *Battle System* di ***Xenogears*** riguarda le classiche imboscate casuali, elemento reso ancor più fastidioso dalla presenza di un breve tempo di caricamento che lo precede, nel quale il giocatore è libero di muoversi ma non di saltare. Se il combattimento avviene mentre si sta per eseguire un salto potete facilmente immaginare i risultati...

Trama

Seppur lineare, la storia descritta in ***Xenogears*** è piuttosto lunga e complessa, tanto da richiedere quasi 50 ore di gioco solo per terminare il primo CD. Giunti al secondo supporto ottico sarebbe quindi lecito attendersi una profondità di gioco sullo stesso livello; invece quello che ci si trova davanti è una continua alternanza d'immagini fisse, testo in giapponese, battaglie con boss e alcuni *dungeon*. Solo al termine del gioco, dopo un'altra decina di ore, ci viene presentata una città nella quale è possibile equipaggiarsi per affrontare il combattimento finale. Tutto questo snatura completamente la parte finale del gioco, che non è neppure classificabile come RPG. I motivi di questa discutibile scelta da parte di Square sono del tutto sconosciuti; sicuramente non sono da imputare a problemi di spazio, visto il breve tempo necessario per terminare il secondo CD. Le 50 ore di gioco del primo CD non sono comunque poche, soprattutto considerando che è necessaria una minima conoscenza del giapponese per poter avanzare fluidamente. Tutto sommato *Xenogears* è un buon RPG che vanta una grafica eccellente, una complessa meccanica di gioco e un discreto, anche se a tratti un po' ripetitivo, commento musicale. Una maggiore attenzione alla parte finale del gioco l'avrebbe sicuramente reso un titolo più completo.

DIEGO

Il dettaglio grafico degli interni è particolarmente elevato.



Commento **Con *Xenogears* Square ha in parte deluso le aspettative dei suoi fan, inserendo una parte finale dalla bassa interattività, chiaramente realizzata in modo affrettato. I numerosi pregi del gioco lo rendono comunque particolarmente appetibile a chi ama gli RPG di scuola giapponese.**

Pro...

- *Dettaglio grafico elevato*
- *Storia narrata adulta e accattivante*

Contro...

- *Musiche piuttosto ripetitive*
- *Dialoghi e menù in giapponese*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**88**
Longevità	**90**
Originalità	**89**

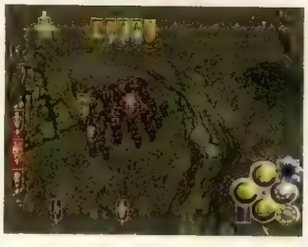
89

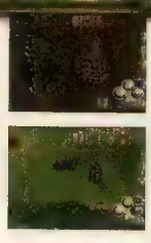
WarHammer: Dark Omen

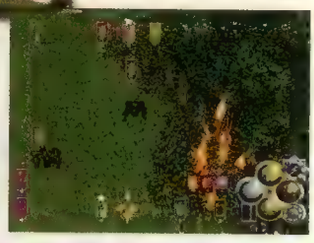
Giochi di guerra di ispirazione *fantasy*: titoli in cui il giocatore ha a che fare con fetide creature, piccole e cattivissime (e altrettanto brutte...), pronte a tutto pur di vincere. E non stiamo parlando dei personaggi presenti in questo genere di prodotti, ma delle persone che solitamente ci giocano!
Scherzi a parte, ***WarHammer: Dark Omen*** è certamente un titolo abbastanza insolito per la console Sony visto che, una volta tanto, l'aspetto strategico e la riflessione hanno un ruolo predominante sulla pura e semplice azione. Questo significa che, al contrario di quanto accade nella maggior parte dei casi, se si vogliono avere speranze di vittoria in ***Dark Omen***, non è più sufficiente sconnettere il cervello e far lavorare solamente i polpastrelli... Ispirato al popolarissimo gioco da tavolo (definizione questa, a dire il vero, abbastanza imprecisa e riduttiva) ***WarHammer*** offre la possibilità di partecipare a una serie di battaglie ed epici scontri tra mostri, elfi, orchi e creature di vario genere che popolano un regno immaginario; il gioco infatti è composto da diverse battaglie di crescente difficoltà. La prima operazione da compiere nel corso di una partita è quella di posizionare le proprie truppe; questo momento del combattimento, che potrebbe sembrare poco importante, si rivela invece fondamentale. Lasciare alcune zone sguarnite, oppure concentrare in pochi punti tutte le armate a disposizione può rendere più semplice il compito alle forze avversarie, sempre agguerrite e combattive. A questo punto iniziano gli spostamenti e, quando due truppe si trovano nella stessa zona, ha luogo il combattimento; trattandosi di un titolo di ambientazione *fantasy*, oltre agli scontri corpo a corpo, si possono utilizzare anche tutta una serie di armi ideali per gli attacchi da una certa distanza (missili, catapulte e altri oggetti del genere) insieme alle classiche, ma comunque sempre devastanti, magie. Dal punto di vista strutturale quindi, abbiamo un titolo complesso e che può garantire ore e ore di divertimento a tutti coloro che hanno avuto modo di provare e apprezzare la versione originale. I controlli, basati sul sistema "punta e clicca", rispondono in maniera più che adeguata e si possono ottenere ottimi risultati anche utilizzando il pad PlayStation (con il *mouse*, ovviamente, la situazione è nettamente migliore); di discreta fattura anche la realizzazione tecnica che, seppure non di livello eccelso, svolge in maniera adeguata il suo compito. Le varie truppe infatti sono ben definite e gli scenari riproducono in maniera fedele le ambientazioni originali del gioco da tavolo. E' proprio a tutti gli appassionati di *WarHammer*, e più in generale a coloro che vogliono combattere contro orchi e mostri di vario genere, che consigliamo il nuovo titolo di Electronic Arts sottolineando che, una volta ogni tanto, può essere divertente anche dovere pensar e studiare le azioni da compiere in un videogioco, senza dover contare solamente sui riflessi e sulla velocità dei movimenti.

ECCO UNA TRUPPA DI GOBLIN CHE ESCE ALLO SCOPERTO, DOPO ESSERSI NASCOSTA IN GROTTE SITUATE SULLE MONTAGNE. MI SEMBRA SUPERFLUO SPIEGARVI COSA DOVETE FARE ORA...

END







Commento **Tutti coloro che stanno cercando un titolo strategico per PlayStation (e onestamente non credo siano in molti) possono tranquillamente prendere in considerazione l'acquisto di *Warhammer: Dark Omen*. Il nuovo titolo di Electronic Arts può garantire ore di divertimento agli appassionati del genere, grazie a una struttura di gioco ben studiata, a un sistema di controllo discretamente curato (meglio con il mouse) e a una realizzazione tecnica accettabile. Se invece appartenete a quella categoria che pensa che la console Sony serva solo per giocare a picchiaduro a incontri e *racing games*, possiamo consigliarvi di vedere e provare, se possibile, *Warhammer: Dark Omen*; potreste scoprire un nuovo genere, con molta meno azione, ma ugualmente ricco di atmosfera e divertimento.**

Titolo : **WarH.: Dark Omen**
Casa : **Electronic Arts**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Strategico**

Pro...
- *Struttura di gioco ben congegnata*
- *Ottima longevità*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non impeccabile*
- *Controlli migliorabili utilizzando il joypad*

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**73**
Giocabilità	**85**
Longevità	**85**
Originalità	**70**

83

Sony Playstation Center

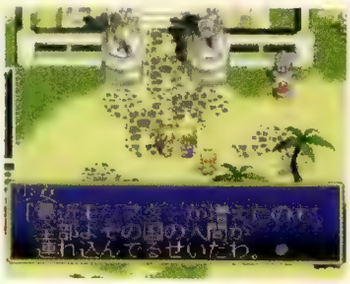
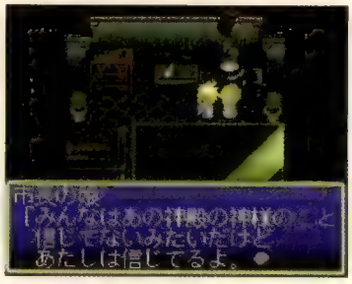
Play it!

SOFT MANIA

Console & Computer Fan

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

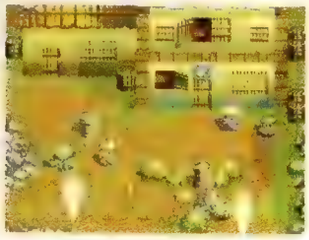
http://www.quasar.com/softmania

Tales of Destiny

Un nuovo titolo Namco per PlayStation provoca sempre grande interesse: se poi si tratta di un RPG, genere poco sfruttato dalla casa nipponica, non si può che essere pervasi da una notevole curiosità. *Tales od Destiny* è il *sequel* di *Tales of Phantasia*, un gioco di ruolo dal notevole dettaglio grafico e dall'incredibile sonoro, uscito all'inizio del '96 su Super Famicom. Un anno di lavoro non sembra aver giovato molto allo sviluppo del gioco, che ad un'analisi iniziale appare molto simile al suo predecessore. Basteranno *full motion* e audio campionato a rendere competitiva una formula vecchia ormai di un anno?

L'introduzione animata inganna circa la qualità generale del gioco: Production IG (*Ghost In The Shell*, film e gioco) ha realizzato una splendida sigla animata, dotata di ottimi disegni e un'animazione particolarmente fluida. D'effetto anche la canzone che costituisce l'accompagnamento musicale, realizzata dal complesso giapponese Deen. Una volta iniziato il gioco però, ci si trova di fronte a una grafica che ricorda molto quella dello scorso



episodio. L'utilizzo dei poligoni è infatti limitato alla mappa di gioco e ad alcuni incantesimi: il resto dei fondali e dei personaggi è realizzato in un 2D colorato e dettagliato, ma non al livello delle potenzialità di PlayStation. Discrete le animazioni dei personaggi che vantano numerose espressioni differenti. Importante sottolineare la presenza di alcuni effetti speciali, come la distorsione dell'immagine dovuta all'alta temperatura dell'ambiente. Non molto convincente invece la colonna sonora, che risulta addirittura inferiore a quella del precedente episodio; a compensare la bassa qualità audio del gioco vi è un frequente utilizzo dei campionamenti parlati, campionamenti che vantano la presenza di famosi doppiatori presi in prestito dall'animazione nipponica. Una buona parte di questi dialoghiè ascoltabile lasciando fermi per lungo tempo i personaggi sulla mappa di gioco.

Il peggior difetto di *Tales of Destiny* è costituito dall'irritante frequenza degli attacchi casuali, aggressioni che avvengono in un numero tale da disorientare e frustrare il giocatore. In compenso il sistema di battaglia èparticolarmente originale ed innovativo: l'azione avviene interamente in tempo reale e il personaggio si controlla direttamente come se si trattasse di un picchiaduro elementare. Il giocatore agisce solo sul protagonista del gioco, con gli altri personaggi che si muovono autonomamente. E' comunque possibile dare al proprio gruppo delle direttive generali su come comportarsi e utilizzare i propri incantesimi. Sebbene possa lasciare inizialmente interdetti i puristi del genere, il sistema di combattimento di *Tales of Destiny* risulta subito più immediato e divertente di quello di molti altri giochi di ruolo. Tramite un *item* facilmente recuperabile all'inizio del gioco si può persino consentire a un secondo giocatore di combattere al vostro fianco durante le battaglie: sembra addirittura che si possa giocare sino in quattro contemporaneamente tramite *multi-tap*. *Tales of Destiny* è un gioco facile, ma abbastanza longevo: per completarlo sono necessarie circa una quarantina di ore, alle quali dovete aggiungere altre dieci ore se desiderate scoprire tutti i suoi segreti. La storia è ben realizzata e contiene sia momenti divertenti che scene tristi. Lo sviluppo del gioco è piuttosto lineare, quindi il problema della barriera linguistica non dovrebbe ostacolare il giocatore più di tanto. Sebbene non si sia rivelato il capolavoro tanto atteso, *Tales of Destiny* è un gioco di ruolo discreto che piacerà senz'altro ai nostalgici dei vecchi RPG bidimensionali del Super Famicom. La restante parte dell'utenza è meglio si dichi a titoli come *Final Fantasy VII*, *Breath of Fire III* oppure il recente *Xenogears*.

SUPER FAMICOM? EHM, NO, A DIRE IL VERO SI TRATTA SEMPRE DI UN TITOLO PLAYSTATION...

LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI È STATA REALIZZATA DA MITSUMI INOMATA.

DIEGO

Commento ***Tales of Destiny*** **è un RPG troppo legato al proprio predecessore per poter piacere all'attuale utenza PlayStation. L'immediatezza del sistema di combattimento, l'ottima storia descritta e la discreta longevità lo rendono comunque adatto a chi ama i giochi di ruolo giapponesi ed è alla continua ricerca di titoli con cui cimentarsi.**

Titolo : TALES OF DESTINY
Casa : NAMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

PRO...
- *Sistema di combattimento originale*
- *Storia adulta con diverse situazioni*

CONTRO...
- *Livello grafico/sonoro inferiore alla media*
- *Attacchi casuali troppo frequenti*

LA PAGELLA...

Grafica : **76**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **86**
Longevità : **84**
Originalità : **78**

79

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

PlayStation

SONY PLAYSTATION CENTER

PLAY STATION NEWS

- FORMULA 1 '97
- TOMB RAIDER 2
- FIFA '98
- CRASH 2
- TIME CRISIS
- TOCA TOURING CAR
- RESIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VII
- TEKKEN 3
- GRAN TURISMO
- METAL GEAR SOLID
- PREMIER MANAGER '98 (Italiano)
- ACTUA ICE HOCKEY
- BLOODY ROAR
- BUST A MOVE 3
- BUSHIDO BLADE
- GTA
- K-1
- NAGANO '98
- PAX CORPUS
- RASCAL
- NEWMAN HAAS
- ALUNDMA

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGA-UNIT
- CHIP MODIFICA 24 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

NOVITÀ N64

YOSHI'S STORY
SNOWBOARD KIDS
NAGANO '98
CRUISI'N USA
TETRISPHERE

DISPONIBILITA' PLAYSTATION PAL a L. 289.000

NOVITÀ PLAYSTATION PLATINUM LINE L. 49.900

ALIEN TRILOGY
DIE HARD TRILOGY
DESTUCTION DERBY 2
FADE TO BLACK
ROAD RASH
RAYMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
WIPEOUT 2
TOMB RAIDER
TEKKEN 2

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143625 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

1 RIKIMARU OSSERVA UN GUARDIA ALL'ENTRATA DEL PALAZZO...

2 ...APPROFITTANDO DELLA SUA DISATTENZIONE SI INSINUA NEL CORTILE...

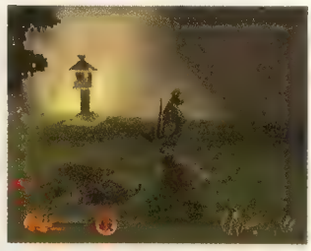
3 ...ROTOLA FINO A RAGGIUNGERE IL MURO DI FRONTE...

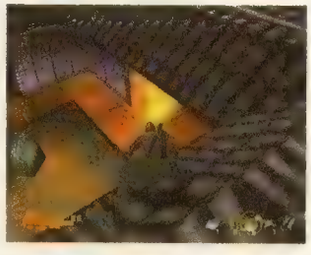
4 ...GRAZIE ALLA SUA AGILITÀ NESSUNO LO VEDE...

5 ...LEGGERO E SILENZIOSO SCIVOLA VERSO L'ANGOLO...

Tenchu

AYAME IN UNA SCOMODA SITUAZIONE. IN TENCHU LA FRETTA È CATTIVA CONSIGLIERA.





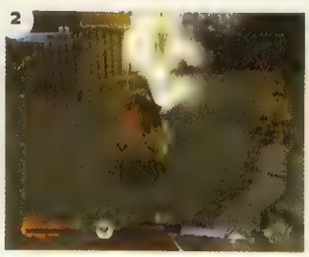
Ancor prima della sua pubblicazione, *Metal Gear Solid* di Konami ha già un clone. Realizzato da Acquire per l'etichetta Sony Music Entertainment (Japan), *Tenchu*, può, a ragione, definirsi come il primo *action game* strategico per PlayStation. Se prima si potevano esprimere solo congetture sul *modus operandi* della logica strutturale di *MGS*, adesso è possibile farsene un'idea indossando i panni del ninja protagonista di *Tenchu*.

Il Giappone medievale fa da cornice storica alle otto missioni di gioco, conferendo all'esperienza ludica il medesimo fascino di *Bushido Blade*. A differenza che in titoli come *Tomb Raider* e *Nightmare Creatures* (con i quali *Tenchu* condivide l'impostazione grafica), raggiungere l'obiettivo di ogni missione richiede l'adozione di strategie di infiltrazione che evitino contatti visivi con le guardie o la popolazione civile. Tipico lavoro da ninja. L'enfasi è pertanto posta sulle modalità di avvicinamento agli obiettivi piuttosto che sulla loro eliminazione. Correre liberamente per le vie dei villaggi, attira più attenzione del concesso (ogni livello è popolato da una ventina di guardie) indirizzando il giocatore verso percorsi alternativi quali tetti, viottoli e così via. Il nemico gode di un discreto campo visivo in cui si avrà l'accortezza di non entrare. Ogni attacco di sorpresa portato a segno premia il giocatore con brevi sequenze di sgozzamenti e sventramenti animate in tempo reale, mentre, nel caso opposto, sarà necessario ingaggiare un vero e proprio combattimento (con tanto di barra energetica) nella speranza che non arrivino rinforzi. Un globo verde pulsante posto sulla parte bassa dello schermo avverte della presenza di guardie nelle vicinanze, diventando all'occorrenza prima giallo e poi rosso per denunciare rispettivamente il pericolo d'avvistamento ("*uh?*" della guardia insospettita) e l'avvistamento vero e proprio. Il problema principale di *Tenchu* è che, sebbene sia decisamente impegnativo eliminare gli astanti senza esser visti, non v'è nulla che costringa a farlo se non il puro intrippo. La libertà decisionale concessa al giocatore compromette il divertimento. Nulla impedisce, infatti, di evitare le guardie fiondandosi direttamente sull'obiettivo della missione (solitamente assassinare qualcuno) col rischio di ridurre la linea della longevità ad un punto. In ogni caso il finale in *CG* sarà il medesimo. Oggetti bonus possono essere acquisiti solo adottando "strategie silenziose", ma la loro utilità aggiuntiva risulta minima rispetto a quelli già in dotazione. In sintesi, non vale la pena comportarsi da ninja.

TENCHU TEAM MUCH

Il giocatore ha la possibilità di intraprendere le missioni con uno dei due ninja disponibili: Rikimaru (maschio) e Ayame (femmina). La scelta dipende dai gusti personali, visto che entrambi si distinguono unicamente per l'aspetto, condividendo invece le medesime prestazioni (nonché la sequenza finale di gioco - *sic!*). Prima di ogni azione è possibile equipaggiarsi di armi supplementari e utensili vari come *shuriken*, bombe, fumogeni e sonniferi nonché pozioni energizzanti e velenose. Il limitato spazio a disposizione nell'inventario costringe ad operare scelte oculate, portandosi dietro solo l'indispensabile. Le pozioni velenose, ad esempio, sono utili per neutralizzare le guardie. Lanciandone una nelle loro vicinanze, è possibile attendere che vengano raccolte, ingerite, per poi lanciarsi sul malcapitato, piegato in due dai dolori di stomaco, e sventrarlo. E ancora. I soldati particolarmente vigili saranno bersaglio degli sbuffi di materiale sonnifero. Accasciatisi al suolo, in posizione fetale, diventeranno docili vittime della *katana*. A differenza di *Bushido Blade* in *Tenchu* non esiste nessun codice d'onore da rispettare. Gli attacchi da tergo sono incoraggiati permettendo di eliminare la vittima in modo veloce e silenzioso. La via per raggiungere gli obiettivi delle missioni non è mai unica. La totale libertà di movimento offerta in *Tenchu* si estende ai tetti e alle sommità dei muri di cinta, raggiungibili facendo uso delle abilità arrampicatorie del ninja o del suo formidabile arpione. Raggiungere posizioni sopraelevate permette di elaborare nuove strategie d'attacco, aspettando accovacciati sui tetti il momento propizio per eseguirle. Le guardie, infatti, pattugliano costantemente la loro zona costringendo il giocatore a studiarne i tempi e le traiettorie prima di lanciarsi

1

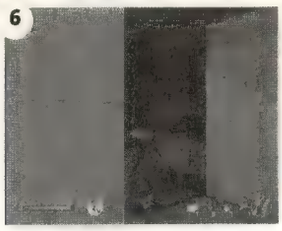


2

3

(FOTO 1-3) LE BOMBE FUMOGENE VENGONO IN AIUTO IN CASO DI ACCERCHIAMENTO.

Titolo : TENCHU
Casa : ACQUIRE/SME
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE


6

...UNA RAPIDISSIMA OCCHIATA OLTRE LO SPIGOLO...

7

...LA GUARDIA GLI OFFRE LE SPALLE. E' IL MOMENTO D'ATTACCARE...

8

...IN UN ATTIMO È DIETRO IL MALCAPITATO...

9

...SSWIP! TAGLIO NETTO ALLA GIUGULARE...

10

...LA VITTIMA SI ACCASCIA. NON CONOSCERÀ MAI IL SUO CARNEFICE.

all'attacco. Un *engine* grafico particolarmente curato permette di zoomare negli occhi del ninja per scrutare i dintorni. Utilizzando il tasto dorsale **R1** è possibile strisciare di schiena lungo le pareti: avvicinandosi agli angoli, la telecamera ruota al fine di scrutare al di là dello spigolo conferendo all'esperienza ludica una forte dose di spettacolarità cinematografica. Il *frame rate*, purtroppo, non è mai stabile, ed entra palesemente in crisi in circostanze neanche troppo affollate. Nonostante i pochi colori impiegati, il mediocre numero di poligoni, gli evidenti difetti di distorsione e *bad clipping* (spesso è possibile vedere attraverso le case), l'assenza del benché minimo effetto di luce e la densa oscurità in cui si perdono i confini dell'area di gioco per nascondere il *pop-up*, la velocità d'animazione non è mai soddisfacente. In compenso le animazioni in *motion capture* rendono giustizia a quelle reali. L'intelligenza artificiale che sottende i comportamenti delle guardie (che variano in ragione dell'arma impiegata: arco, *katana*, coltelli, ecc.), non è priva di lacune all'origine di comportamenti risibili e deprimenti tipo a) la guardia si lancia nel burrone nel tentativo di raggiungerci, b) la guardia ci vede, ci insegue, ma basta sparire dal suo campo visivo per una manciata di secondi per vederla tornare al suo posto come se nulla fosse accaduto, c) la guardia appisolata si desta se disturbata dalle grida dei civili impanicati, ma non sembra soffrire del boato delle bombe, d) (questo è il peggiore) la guardia di spalle può essere avvicinata, toccata e addirittura spinta come fosse un armadietto per lunghi tratti senza che si accorga della nostra presenza e, infine, e) la guardia entra talvolta in crisi da panico incontrollato, cercando di attraversare i muri volgendo le spalle al giocatore. L'elenco di disfunzioni potrebbe tranquillamente continuare su tutto il numero di **Super PlayStation Console**...

IN PROSSIMITÀ DEGLI ANGOLI, LA TELECAMERA CAMBIA INQUADRATURA.

SONORO

Sony Music Entertainment rende omaggio al suo nome iniettando in *Tenchu* alcune delle più belle colonne sonore orientali mai udite. Temi *soft* e prevalentemente orchestrali accompagnano con nitidezza perforante l'avventura, rendendo omaggio al look medievale del prodotto. La possibilità di riascoltarle con l'apposita opzione si rivela irrinunciabile. Più in generale SME è riuscita a confezionare un prodotto coerente sotto tutti i punti di vista (design, sonoro, ecc.), innovativo e diverso dalla massa, peccando però di disattenzione e superficialità nei comparti grafico-comportamentali, confessando un'evidente frettolosità nella fase di sviluppo, tanto da ridurre un potenziale capolavoro a un mero antipastino in vista del piatto forte d'aprile: *Metal Gear Solid*.

MORPHEUS

SI RINGRAZIA
COMICS & FANTASY
PER IL CD

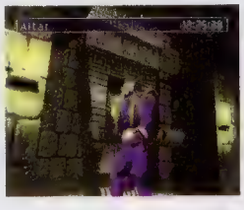
IN ARRIVO DA SME...

Sony Music Entertainment non è estranea alla sperimentazione. Dopo un inizio incerto con la serie di *Doom*-cloni *Kileak*, ha realizzato l'avventura grafica *Kowloon's Gate* guadagnando poi maggiore notorietà con *PaRappa The Rapper*. Nuovi titoli promettenti sono in arrivo dalla casa del rapper più sottile del mondo, eccone alcuni.

ESCAPER

Genere: Azione **Uscita:** TBA

A differenza di *Tenchu*, *Escaper* pone l'enfasi sull'azione pura e semplice. Il giocatore potrà scegliere fra due personaggi, Escaper e Danger, o crearne di propri per poi modificarli a piacimento. Nonostante l'orientamento *"action"* del titolo, non mancheranno enigmi e puzzle da risolvere per raggiungere l'uscita dei livelli. Le ultime immagini del gioco mostrano un accurato design dei personaggi, mentre i fondali denunciano una nudità poligonale sconfortante. Speriamo solo che *Escaper* non sfrutti il medesimo *engine* grafico di *Tenchu*.



SPEED POWER GUNBIKE

Genere: Azione **Uscita:** Marzo

Ambientato nel 2097, *Speed Power Gunbike* pone il giocatore ai comandi di possenti *mech* dotati di abilità trasformiste. Ognuno dei tre mezzi selezionabili (distinti per livelli prestazionali) può all'occorrenza tramutarsi da robot bipede in hovercraft o in una moto super corazzata. Il giocatore ha potere decisionale sulla configurazione da adottare in relazione alle esigenze di gioco. Un ottimo *mech design*, una struttura di gioco che si promette innovativa e una caterva di effetti grafici *"simil-OAV nippon"*, preannunciano un best-seller. Staremo a vedere...

Commento **Una nuova era per le avventure alla Tomb Raider sembra profilarsi all'orizzonte. Sony Music Entertainment ribadisce il suo orientamento verso la sperimentazione confezionando un prodotto unico nel panorama videoludico attuale per PlayStation. Un engine grafico mediocre e una marcata negligenza nel perfezionare le complesse routine di IA fanno però di *Tenchu* un esperimento non troppo riuscito.**

PRO...
- *Originale*
- *Davvero avvincente*

CONTRO...
- *Intelligenza artificiale migliorabile*
- *Engine grafico "essenziale"*

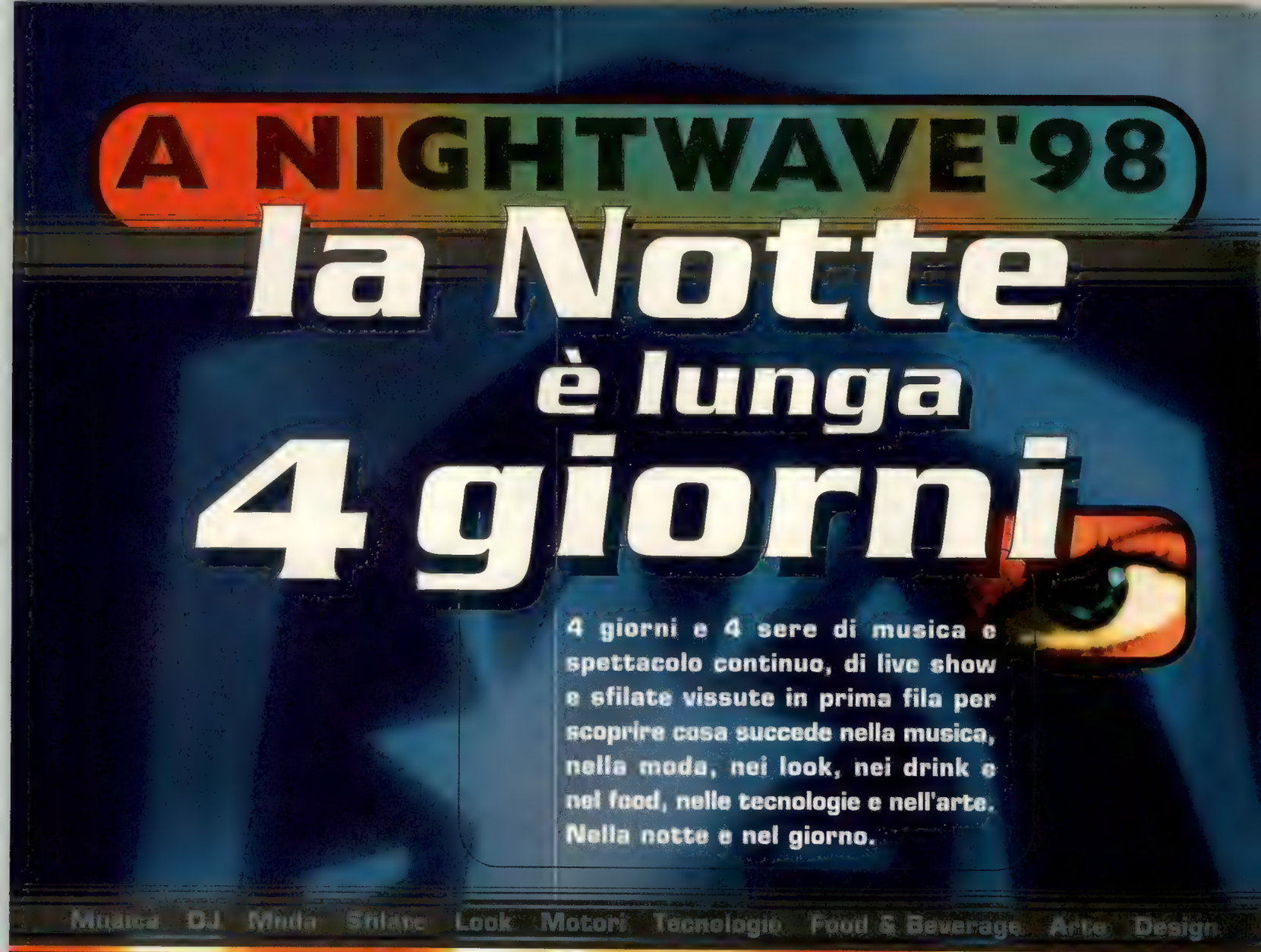
LA PAGELLA...

Grafica	**80**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**85**
Longevità	**78**
Originalità	**92**

80

A NIGHTWAVE'98

la Notte è lunga 4 giorni



4 giorni e 4 sere di musica e spettacolo continuo, di live show e sfilate vissute in prima fila per scoprire cosa succede nella musica, nella moda, nei look, nei drink e nel food, nelle tecnologie e nell'arte. Nella notte e nel giorno.

Musica DJ Moda Sfilate Look Motori Tecnologie Food & Beverage Arte Design

Alla Fiera di Rimini
dal 30 Maggio al 2 Giugno
dalle 15 a Mezzanotte.

Ritaglia questo *INVITO GRATUITO* e consegnalo all'ingresso di NightWave'98

Super Console

NIGHT WAVE 98

Rassegna ed Eventi di Musica Tendenze e Club Culture

FIERA DI RIMINI
30 Maggio-2 Giugno 1998
dalle 15 a Mezzanotte

4 giorni e 4 sere

di Musica

Live Show Eventi

Sfilate Idee Prodotti

Biglietto d'ingresso
vale per 2 persone

In collaborazione con

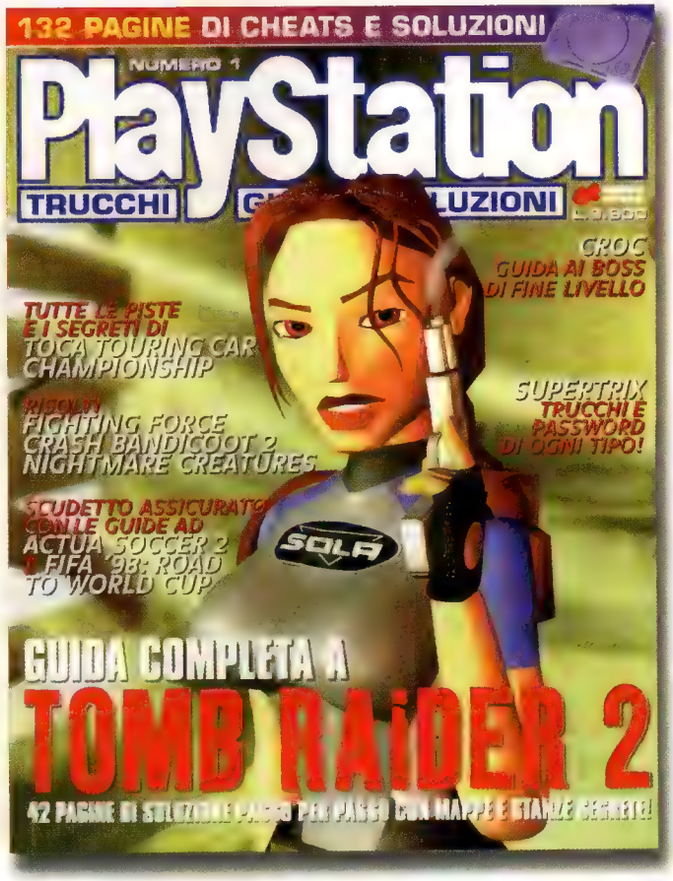
GARNIER GRAFIC

GEMEY MAYBELLINE NEW YORK

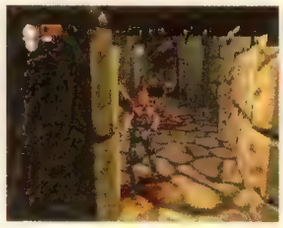
infoline: tel 0541/711711 fax 0541/711243 http://www.fierarimini.it

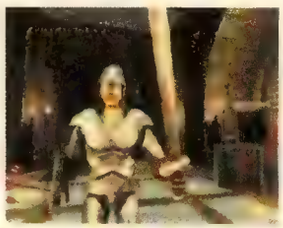
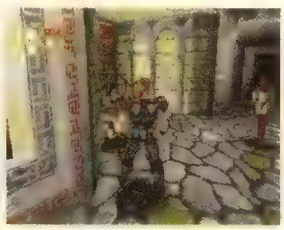
PlayStation
TRUCCHI GUIDE E SOLUZIONI

SOLO UNA RIVISTA TI OFFRE **132 PAGINE DI TRUCCHI E SOLUZIONI** DI GIOCHI PLAYSTATION. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE UNA GUIDA COMPLETA DI 42 PAGINE A **TOMB RAIDER 2**, CON I CONSIGLI PER SUPERARE ANCHE I PUNTI PIÙ OSTICI E PER SCOPRIRE LE STANZE SEGRETE, NONCHÉ LE MAPPE DI TUTTI I LIVELLI DEL GIOCO. **SOLO UNA RIVISTA** TI PROPONE LE GUIDE DETTAGLIATE A **NIGHTMARE CREATURES, CRASH BANDICOOT 2** E **FIGHTING FORCE**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SPIEGA COME TRIONFARE A **FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP, ACTUA SOCCER 2** E **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. **SOLO UNA RIVISTA** TI SVELA TUTTE LE MOSSE DI **MARVEL SUPER HEROES** E I SEGRETI PER SCONFIGGERE I BOSS DI FINE LIVELLO DI **CROC**. **PLAYSTATION: TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI. LA RIVISTA.**



in edicola



Deathtrap Dungeon

La prima metà degli anni '90 può essere ricordata, per quanto riguarda il panorama videoludico, per un vero e proprio proliferare di giochi sullo stile di *Doom*. Dopo l'uscita del titolo della id Software, infatti, una miriade di giochi dello stesso genere (cioè sparatutto "avventurosi" in soggettiva), ha visto la luce sui nostri monitor, nel tentativo, in vari casi riuscito, di bissarne il successo. Per diversi anni dunque i vari *Quake, Turok* e via dicendo, hanno monopolizzato il mercato delle avventure 3D senza, tutto sommato, portare grosse innovazioni a quella che era la struttura di gioco del primo *Doom* e limitandosi piuttosto ad aggiungere ogni volta nuovi particolari grafici, nemici ed ambientazioni.
Fu quindi in questa situazione abbastanza statica e avara di novità che nel dicembre 1995 venne lanciato sul mercato un titolo, *Tomb Raider*, che, grazie a una serie di trovate a loro modo rivoluzionarie (principalmente l'introduzione della visuale in terza, anziché in prima persona) e a una realizzazione tecnica particolarmente riuscita, arrivò in pratica a ridefinire il genere delle avventure in 3D. Ovviamente sull'onda di tale successo, come era accaduto in precedenza con *Doom*, le varie *software house* hanno cominciato a impegnarsi nella realizzazione di titoli ispirati più o meno apertamente a *Tomb Raider* e alla sua struttura di gioco; dopo il discreto ***Nightmare Creatures*** uscito in autunno e la seconda avventura con protagonista l'ormai celeberrima Lara Croft, questo mese è la volta di ***Deathtrap Dungeon***. Basato sul celebre libro *Fighting Fantasy* di Ian Livingstone, best-seller nel suo genere in vari paesi del mondo, il gioco si apre con un bel *FMV* che ci introduce alla trama del gioco: in breve, la nostra avventura si svolge nella città di Fang, dove il malvagio Barone Sukumvit ha deciso di costruire un intricatissimo labirinto sotterraneo, ricolmo di trappole e creature di ogni genere e sorvegliato dal temibile Melkor, il Dragone Rosso. La sfida consiste nel riuscire a completare vivi l'esplorazione del complesso e riscuotere le diecimila monete d'oro messe in palio dal Barone. Credo sia inutile specificare che nessuno di quelli che prima di voi si sono cimentati nell'impresa è tornato indietro dal *Deathtrap Dungeon*...

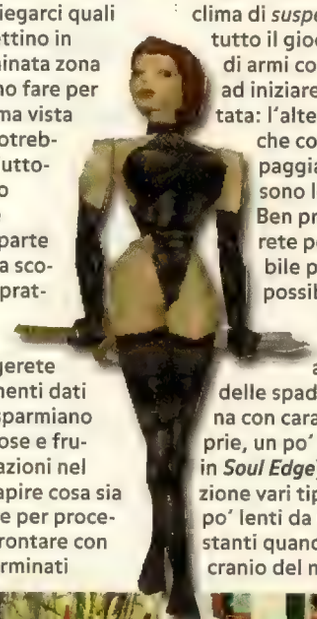
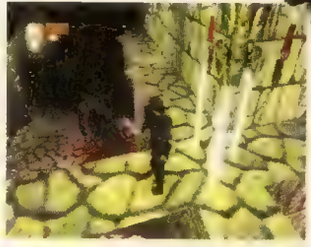
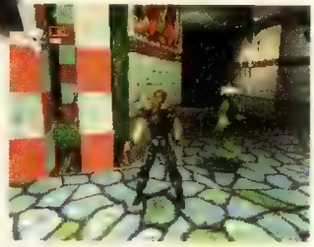
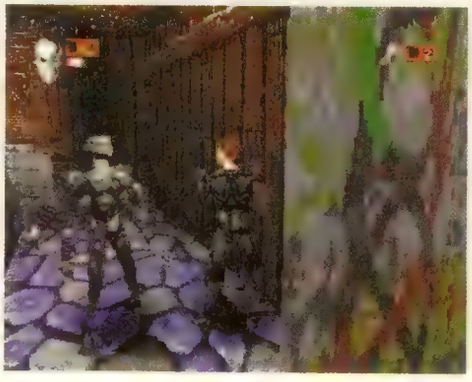
ALL'INIZIO DI OGNI LIVELLO VI VENGONO DATE INFORMAZIONI SU CIÒ CHE VI ASPETTA.

Titolo : DEATHTRAP DUNGEON
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA 3D

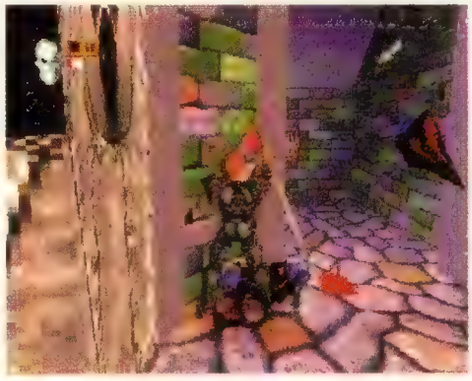
[illegible] O [illegible]?

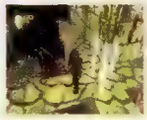
La prima cosa da fare quando ancora non si è entrati nel labirinto è decidere che eroe impersonare: la scelta è tra Chaindog, un nerboruto guerriero in stile *Conan il Barbaro*, e Red Lotus, un'orfana allevata dai pirati, che del gentil sesso pare avere solo il nome. Una volta effettuata la selezione si può incominciare l'avventura.

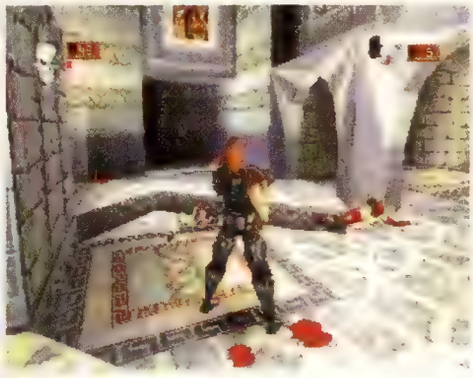
Il gioco è strutturato su nove differenti livelli, ognuno dei quali articolato in vari sottolivelli, per un totale di 38 sezioni. All'ingresso di ciascuna di queste sezioni, durante il caricamento, ci viene mostrata una schermata di *briefing* (scritta una volta tanto in un ottimo italiano) col compito di spiegarci quali nemici ci aspettino in quella determinata zona e cosa dovremo fare per uscirne. A prima vista tale trovata potrebbe apparire piuttosto fuori luogo (sembrerebbe togliere gran parte del gusto della scoperta), ma, soprattutto nelle fasi più avanzate, vi accorgerete che i suggerimenti dati nel *briefing* risparmiano da un lato noiose e frustranti esplorazioni nel tentativo di capire cosa sia necessario fare per procedere o per affrontare con successo determinati nemici, dall'altro vi danno delle anticipazioni su chi incontrerete, ma vi nascondono le sorprese più gustose ("...fate attenzione ai terribili uomini-ratto...", ma niente viene detto a proposito del T-Rex che vi aspetta in fondo all'ascensore!), così da non influire minimamente sul clima di *suspense* che regna in tutto il gioco. La dotazione di armi con cui vi trovate ad iniziare è davvero limitata: l'alternativa alla spada che compone l'equipaggiamento di base sono le mani nude... Ben presto vi accorgerete però dell'incredibile parco armi di cui è possibile impadronirsi strada facendo: per chi non si accontentasse delle spade magiche (ognuna con caratteristiche proprie, un po' come accadeva in *Soul Edge*), sono a disposizione vari tipi di martello (un po' lenti da usare, ma devastanti quando atterrano sul cranio del nemico di turno),

lanciafiamme, bombe, lanciagranate e così via.
Naturalmente, come in ogni gioco *fantasy* che si rispetti, il nostro personaggio è in grado di evocare diversi generi di incantesimi e magie, che in alcuni casi si segnalano per la propria originalità (spassosissimo il "Porco Guerriero": si tratta di un maialino carico di dinamite che, su vostro ordine, si lancia come un kamikaze contro gli avversari!).







Dentro al Sotterraneo

I primi livelli costituiscono una specie di palestra dove impratichirsi con le varie tecniche di combattimento. I nemici saranno dunque pochi e facili da sconfiggere, mentre le trappole sparse qua e là non rappresenteranno ancora un problema. Il discorso cambia completamente man mano che si procede nell'esplorazione, quando ci si troverà a combattere contro nugoli di avversari molto più agguerriti e a dover evitare trappole particolarmente pericolose. Gli enigmi sono invece sempre abbastanza intuitivi e, almeno per i giocatori più smaliziati, non dovrebbero mai arrivare a costituire un grosso ostacolo.
La caratteristica di ***Deathtrap Dungeon*** che colpisce fin dalla prima partita è l'incredibile violenza che trasuda in tutto il gioco, violenza che raggiunge il suo culmine nei combattimenti con i nemici: ogni volta che la vostra spada si posa sul corpo del *goblin* di turno, gli schizzi di sangue si sprecano, andando a macchiare le pareti e i pavimenti (in certi casi pure il soffitto!) della stanza in cui vi trovate, in perfetto stile *splatter-movie*. La sequenza nella quale date il colpo di grazia all'avversario è un piccolo capolavoro: una spadata ben assestata e la testa della vostra vittima volerà via rotolando per terra. I nemici che si incontrano durante l'esplorazione sono molto vari (sono presenti oltre 50 differenti creature) e in certi casi, vedi il T-Rex, alquanto impressionanti.

Tecnicamente Parlando

Venendo all'aspetto tecnico, è singolare constatare come ***Deathtrap Dungeon*** non sia mosso dallo stesso motore grafico di ***Tomb Raider***, nonostante entrambi i titoli provengano dalla *stessa software* house. A differenza di quanto avveniva in ***Tomb Raider***, infatti, i programmatori stavolta hanno voluto privilegiare una migliore definizione delle *texture* degli ambienti, rilevabile soprattutto quando ci si avvicina ai muri o alle porte, a discapito della profondità di visuale. A tal proposito, capita spesso di trovarsi all'improvviso in situazioni molto intricate a causa della coltre di tenebre che solo all'ultimo momento ci consente di vedere i nemici in agguato. D'altronde, questa caratteristica potrebbe essere considerata anche come positiva, poiché la scarsa visibilità e la presenza di zone d'ombra di certo non sono fuori luogo in un sotterraneo; al contrario contribuiscono a creare quel clima di ansietà e preoccupazione indispensabile in un gioco di questo genere. La realizzazione grafica dei nemici è, in generale, discretamente curata, e capita a volte di imbattersi in creature veramente orripilanti. Un elemento a mio parere non particolarmente riuscito è costituito dalla calibrazione della difficoltà nei vari livelli. Come ho già detto, ***Deathtrap Dungeon*** è basato principalmente sull'azione e sul combattimento, ma ho constatato che, mentre in alcuni livelli il successo finale premia l'applicazione del giocatore nel risolvere gli enigmi e nell'usare l'arma giusta con il nemico giusto, in altri la presenza di avversari, in quanto a numero, è veramente esagerata e l'esplorazione si trasforma in un'opera di squartamento di massa finalizzato solo alla ricerca della successiva "pozione della salute" o del prossim *save point*, con esiti molto spesso frustranti. A parte questo problema devo dire che, in media, il titolo è piuttosto giocabile e, se non vi spaventa la notevole difficoltà di alcuni livelli e l'aspetto prettamente *arcade* dell'azione, ***Deathtrap Dungeon*** può essere considerato come una discreta alternativa a ***Tomb Raider***.

IGOR

(SOPRA) IN DD DI UNA COSA NON SI FA MAI ECONOMIA: IL SANGUE...

(SOTTO) DIRETTAMENTE DA JURASSIC PARK, ECCO A VOI IL T-REX!

Commento **Prendete *Tomb Raider*, inseritelo in un'ambientazione medievale, sostituite le locazioni all'aperto con un oppressivo immenso sotterraneo e i combattimenti con le armi da fuoco con dei duelli corpo-a-corpo. Aggiungete una marea di strane creature e infine mischiate il tutto con una grande quantità di sangue: ecco a voi *Deathtrap Dungeon*. Eidos ha fatto tutto sommato un buon lavoro: evitando di creare uno scialbo doppione che si limitasse a sfruttare l'onda del successo di Lara Croft, *Deathtrap Dungeon* denota il tentativo di realizzare un titolo, magari non proprio originale, ma almeno un po' diverso, soprattutto come *target* (l'impostazione è molto più *arcade*), rispetto all'illustre capostipite. Il risultato è un gioco molto impegnativo e abbastanza divertente che, pur con qualche pecca a livello di realizzazione tecnica e di calibrazione della difficoltà, merita in ogni caso di essere preso in considerazione.**

Pro...

- *Longevità elevata*
- *Violentissimo!*

Contro...

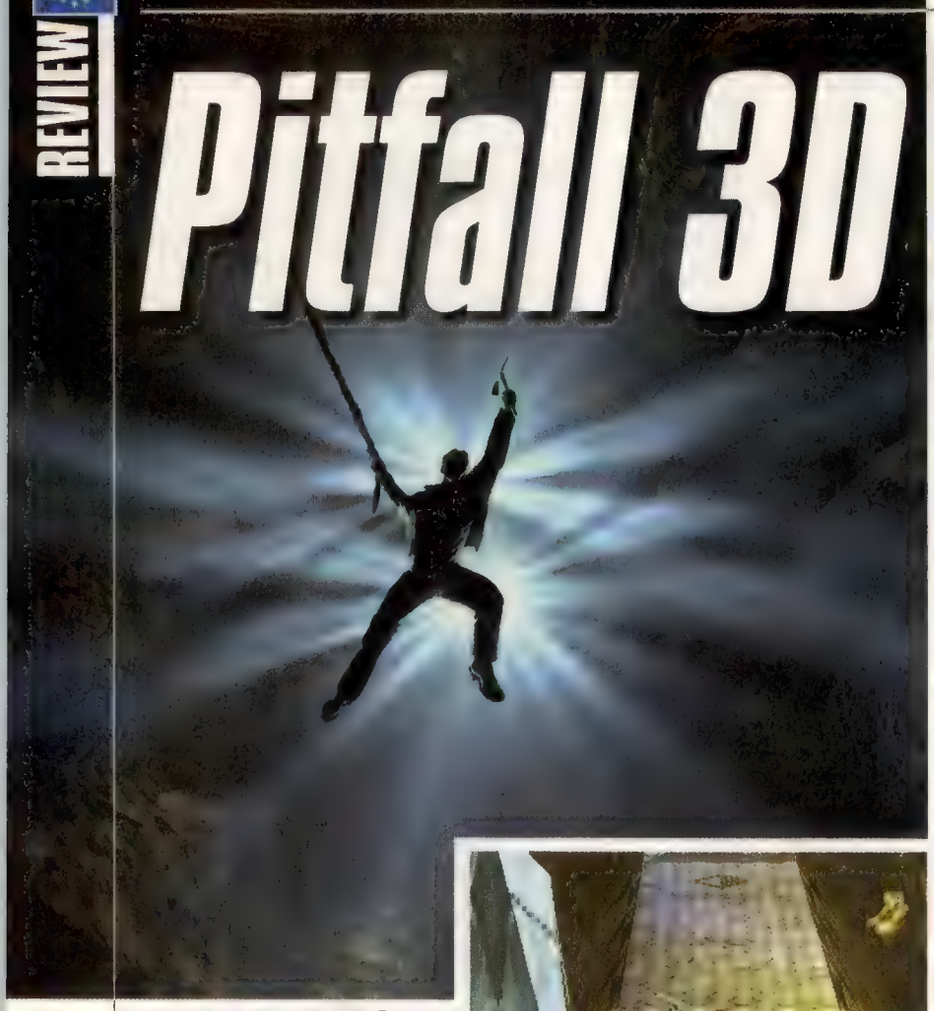
- *Difficoltà a volte mal calibrata*
- *Metodo di controllo non molto istintivo*

La Pagella...

Grafica	**87**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**85**
Longevità	**90**
Originalità	**84**

86

Pitfall 3D



Il piccone è l'unico elemento realmente nuovo in Pitfall3D.

Anno 1982. David Crane realizza *Pitfall* per Atari VCS indirizzando i fari della ribalta sulla sua etichetta: Activision. Il rivoluzionario *platform game* resterà avvinghiato per tre lunghi mesi al primo posto della classifica dei titoli più venduti in USA e Canada. Un paio d'anni dopo esce *Pitfall 2: The Lost Caverns*, sempre di Crane, che dopo *Ghostbusters*, *The Activision Decathlon* e *Amazing Tennis* (SNES) si addentrerà nella foresta inesplorata della sperimentazione con titoli come *Little Computer People* e *A Boy and His Blob*. Attualmente si occupa esclusivamente dello sviluppo di giochi per Internet sotto la sua nuova etichetta, Skyworks Technologies Inc.

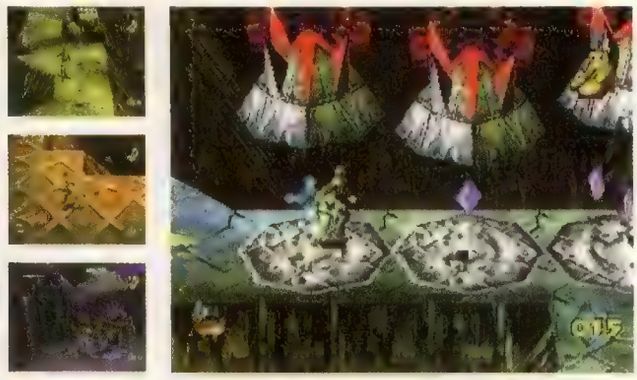
Dal 1984 ad oggi, le avventure del baldanzoso Pitfall Harry, programmate da altri, sono state riproposte solo in *Super Pitfall!* (NES) e *Pitfall - The Mayan Adventure* (pubblicato per una caterva di sistemi a 16-bit) perdendosi nel marasma di produzioni ben più sofisticate. *Pitfall 3D: Beyond The Jungle*, forte della grafica poligonale che ormai costituisce condimento basilare della produzione ludica contemporanea, spera di riportare in auge un mito sull'orlo del dimenticatoio. Risultato: né carne né pesce, un'insalata di schemi triti e ritriti, una macedonia di nemici e livelli poco ispirati, un frappé di *cliché*.

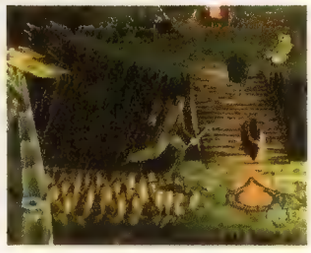
Harry e le liane

Se il primo *Pitfall* ebbe il merito di introdurre una lunga serie di elementi innovativi ritrovati e perfezionati poi nel *Super Mario Bros* di Miyamoto, quello odierno soffre dell'endemica mediocrità che contraddistingue l'attuale produzione videoludica yankee. Mosso dal più antico dei doveri dell'alter ego elettronico, il giovane Harry Jr. (il vecchio Harry se n'è andato in prepensionamento forzato all'epoca di *Pitfall - The Mayan Adventure*) dovrà attraversare undici livelli raggruppati in regioni di diversa ambientazione (ora boschiva, ora vulcanica, ora solare e così via) evitando le insidie morfologico-faunistiche del caso, allo scopo di soddisfare il bisogno d'aiuto espresso da una giovane rappresentante dell'antica civiltà dei Moku, un mondo parallelo assediato da un'entità malvagia decisa a farsi un giro turistico anche sulla Terra. Come in tutti i mondi paralleli, pedane mobili e cedevoli, burroni, tronchi rotanti, lame taglienti, massi in caduta libera, e altro ancora costituiscono gli ostacoli principali da superare facendo largo uso delle abilità arrampicatorie e salterine del giovane esploratore. L'accumulo di preziosi cristalli consente il recupero del livello energetico consumato dagli scontri con scorpioni, *golem*, pipistrelloni ipervitaminizzati ed amenità varie poste all'occorrenza onde affilare il possente piccone in dotazione.

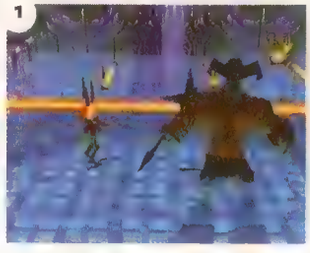
Quest'ultimo torna utile in altre circostanze aliene alla logica dell'ammazza-il-cattivone.

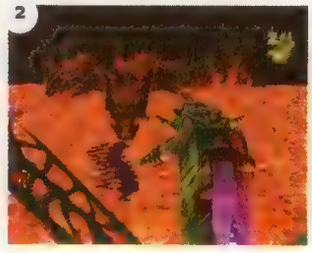
Numerosi appigli stressano sufficientemente l'impiego pacifico dell'arnese, indispensabile per raggiungere l'altro capo di burroni ed estesi fiumi di lava incandescente, saltando da un gancio all'altro, o per tirare leve e demolire alcuni elementi del paesaggio custodi di preziosi bonus. La possibilità di procedere in posizione supina permette di schivare attacchi alla testa condotti da possenti pale rotanti, missili e palle di fuoco. Pur godendo di un'ampia scenografia poligonale liberamente esplorabile, *Pitfall 3D* conserva una marcata rigidità strutturale dovuta a un sistema di inquadrature attento a mostrare la scena da prospettive laterali o posteriori-frontali, limitando la direzione di marcia ai soli punti cardinali (da cui lo scarso sfruttamento della periferica analogica Sony). Alcuni frangenti di gioco godono di inquadrature più ampie assicurando un certo respiro all'azione, ma la sensazione di essere vincolati ad un sentiero prefissato non viene mai meno. La debolezza creativa dimostrata nella realizzazione dei nemici, confessa un'attenzione esclusivamente dedicata alla struttura dei livelli e alla dislocazione di pedane ed ostacoli. Gli scontri si traducono in sterili pestaggi perditempo, non chiedono altro che premere ripetutamente il tasto d'attacco senza il minimo impegno strategico. La maggior parte delle poche creature ostili condivide i

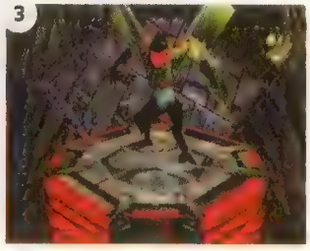




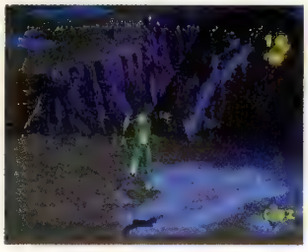
Titolo : Pitfall 3D: B. the Jungle
Casa : Activision
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Platform

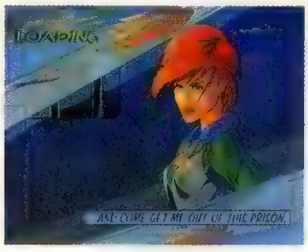


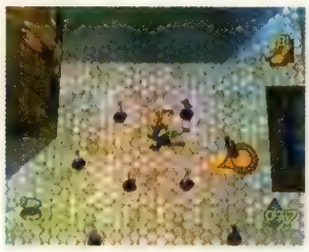


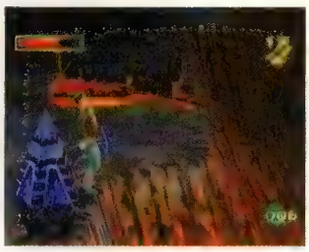


(Foto 1-3) I tre ed unici boss finali.









NON È POSSIBILE CADERE DAI BURRONI. UN MURO INVISIBILE LO IMPEDISCE.

medesimi schemi d'attacco (lancio di sassi, lancio di massi o lancio di palle infuocate) lasciando il giocatore con l'amara consapevolezza di combattere sempre contro lo stesso pacchetto di codice binario rivestito da *texture* e poligoni diversi. Alcuni *power-up* "esplosivi" consentono di ripulire l'aria di gioco intorno al protagonista facendo risparmiare tempo e preziose tacche energetiche. Più in generale la struttura dei livelli non si scosta di una virgola dalla logica dell'attivazione-demolizione di quattro/cinque *switch* o macchinari dislocati al solo scopo di favorire l'esplorazione dei livelli prima di accedere ai successivi. Col progredire nel gioco i diversi elementi basici del *platform game* (pedane mobili, buche ed altro) vengono riproposti in combinazioni sempre più impegnative assicurando che il giocatore, distratto dall'impegno, non badi troppo all'effettiva ridondanza di situazioni *cliché*. Alcune soluzioni ludiche fanno rimpiangere addirittura il vecchio ***Pitfall*** (nascosto nel gioco) che esigeva, ad esempio, un certo tempismo nel saltare da una liana dopo aver atteso la coincidenza con l'altra. In ***Pitfall 3D*** i tempi di oscillazione sono precalcolati e sempre coincidenti, tant'è che il giocatore non avrà troppi problemi nell'esprimere il proprio Io-Tarzan. L'impossibilità, infine, di regolare la gittata dei balzi irrigidisce l'esperienza ludica avvilita da pedane poste sempre alla medesima distanza standard l'una dall'altra. Anche in questo caso, la certezza di affrontare ostacoli conformati alle abilità di Harry avvilisce e porta il livello di difficoltà a valori bassissimi. La copiosa dislocazione di *checkpoint* e punti di salvataggio frammenta i livelli in piccoli blocchi, facendo precipitare il grafico della longevità (un giorno). ***Pitfall 3D*** offre quindi un approccio giurassico al genere in cui la grafica 3D riveste un ruolo tutt'altro che rivoluzionario. Ciò nonostante il divertimento resta assicurato dall'intelligente alternarsi di situazioni più o meno impegnative e discretamente variegate al fine di ottenere una valida alternativa a titoli come ***Croc***, ***Crash*** o ***Pandemonium 2***.

Engine Grafico e Sonoro

Ma è proprio nell'*engine* grafico che ***Pitfall 3D*** delude maggiormente. Evidentemente appesantito dall'estensione del campo visivo e dalle coloratissime *texture* che ricoprono nemici e livelli, il processore dimostra un discreto affaticamento computazionale che trascina il *frame rate* a valori prossimi al 20. Lo scorrere incerto dei fondali e delle animazioni affatica la vista al punto da richiedere soventi pause per scongiurare l'attacco epilettico. Un rilevamento di collisione incerto è un altro sintomo di un *engine* non privo di pecche. Il funzionamento della telecamera virtuale spesso delude, inquadrando i nemici con eccessivo ritardo. Com'è tipico nelle produzioni americane, non mancano gli ingredienti vanagloriosi fatti di vocalizzi e gridolini da ubriacone esagitato. L'attore Bruce Cambell (protagonista di *La casa* e *L'armata delle tenebre* di Raimi) ha prestato la propria voce all'Harry virtuale, realizzando un esteso elenco di commenti e urla udibili in svariate circostanze. Frasi come *"Look at the size of that thing!"*, *"What the hell is that!"* e *"Oh! Look what I found!"* sottolineano l'incontro con particolari ostacoli o la scoperta di aree segrete. Il "doppiaggio" funziona e non è raro assecondarlo con una grassa risata, ma qui inizia e finisce l'elenco di trovate divertenti in ***Pitfall 3D***.

Sequenziale Varie

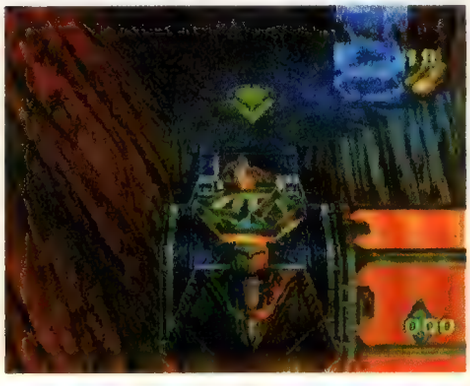
Come quella iniziale, le sequenze in *CG* sistemate fra un mondo e l'altro di ***Pitfall 3D*** denunciano una conoscenza amatoriale delle tecniche di animazione pre-renderizzata. Chiunque avrebbe potuto fare di meglio. Non a caso sono più frequenti intermezzi statici frutto della moderna scuola fumettistica americana, quella di massa, quella mediocre. Gratificare il giocatore per i suoi sforzi è qualcosa che non sembra aver richiesto più di due minuti di pianificazione in casa Activision. A gioco concluso resta l'amarezza di aver lottato solo per vedere una decina di tavole mediocri e una sequenza finale mediocre. Davvero poco. In altre circostanze, l'entusiasmo nel riuscire a superare una difficilissima sequenza di pedane mobili poste a centro metri dal suolo, viene infranto dal ritrovamento di qualche lingotto d'oro (punti) e qualche cristallo extra, un premio tutt'altro che ambito. Presto si impara a tralasciare i difficili percorsi alternativi che conducono alle aree segrete, consapevoli di non trovarvi nulla che giustifichi l'impresa.

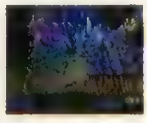
Conclusione

Dopo più di un anno di sviluppo ***Pitfall 3D: Beyond The Jungle*** riesce solo a deludere le aspettative (almeno le mie). Nonostante l'apporto di consigli e suggerimenti allo staff di David Pass da parte dei navigatori di Internet (*check the site* **http://video.gamespot.com/features/universal/pitfall_dd/index.html**), o forse a causa di questo, il nuovo ***Pitfall*** riesce solo ad arricchire la collezione di *platform game* per PlayStation con un altro titolo mediocre, incapace di ricavare il giusto apporto innovativo dalla grafica poligonale. Un titolo che piacerà e divertirà per un po', per finire sullo scaffale dei titoli da rivendere nella speranza di recuperare parte dei soldi persi.

MORPHEUS

LOOK AT THE SIZE OF THAT THING!





Commento **Si poteva e si doveva pretendere di più da questo *Pitfall3D*. L'originale creazione di David Crane per Atari 2600 conserva il primato in termini di apporto innovativo all'industria. Il resto s'è limitato a copiare e riproporre con una veste grafica rinnovata una struttura di gioco ormai sorpassata. Il 3D avrebbe potuto rilanciare la serie, indirizzarla verso un cammino evolutivo che solo *Croc* di Argonaut ha saputo indagare. Un platform figlio della *mcdonaldizzazione* dell'industria americana.**

Pro...

- *Totale libertà di movimento*
- *Ottime texture*

Contro...

- *Frame rate sotto la media*
- *Semplice, basico*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**79**
Longevità	**80**
Originalità	**60**

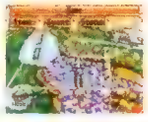
80

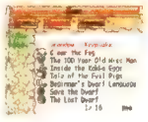
Ore! Tonba

Il genere dei platform sta vivendo nell'ultimo periodo una fase di rilancio: pur rimanendo di fatto legato ai propri capisaldi, sta proponendo prodotti tutto sommato godibili. *Ore! Tonba* si può ben fregiare di questa definizione: nulla di nuovo, ma ben fatto.

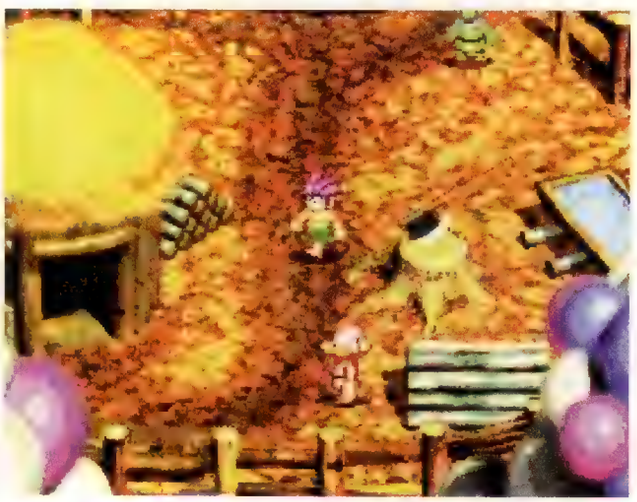
Il protagonista è appunto Tonba, un Tarzan redivivo, munito di uno stomaco indistruttibile e di qualche dente di troppo. La sua terra, un tempo rigogliosa e pacifica, è stata invasa da sette Maiali Malvagi: i porcelli, avidi d'oro e di potere, hanno stravolto aspetto e sostanza della terra di Tonba, trasformando l'erba in strani ciuffi carnosi, gli alberi in steli rosa da cui pendono petali a forma di deretano e altre atrocità sgradite a più d'uno dei sensi di cui Tonba è munito. Come se non bastasse, gli emissari dei Sette si aggirano per il paese tiranneggiando i pacifici villici e derubando dell'oro chiunque ne possegga. Tonba, più impegnato a mangiare che altro, non se ne farebbe un gran problema, se non fosse che i puzzolenti porcelli gli hanno sottratto il braccialetto d'oro ereditato dal padre... Inutile dire che trama e ambientazione sono molto *cartoonesche* e di evidentissima impronta giapponese. Molti elementi del gioco, a partire dalle fattezze dei maiali, hanno in sé ambigui richiami sessuali e sinceramente stupisce che un gioco simile abbia raggiunto senza modifiche il mercato americano. In realtà, alcune piccole variazioni tra le versioni USA e quella giappo, prese entrambe in esame nella presente recensione, ci sono: tanto per citarne una, quando Tonba salta sui già citati alberi a forma di deretano si produce, nella versione del Sol Levante, una rumorosa pernacchia, sostituita nell'edizione a stelle e strisce da un effetto sonoro d'impatto più lieve. *That's America*. ***Ore! Tonba*** è il solito platform 2D/3D: il mondo è tridimensionale e poligonale, ma le capacità di movimento del personaggio sono limitate a due assi (sinistra/destra e salto). La peculiarità dell'*engine* del gioco consiste nell'uso smodato di sprite *bitmap,* che relegano il poligono ai soli elementi architettonici. Tonba può camminare, saltare, appendersi ai rami per saltare da uno all'altro e infine saltare in testa ai nemici per poi afferrarli e lanciarli contro bersagli di varia natura (il buon ***Mario*** è sempre tra noi). Ma a Tonba non manca una bella mazza chiodata con cui rifinire il lavoro incominciato a salti e capriole. Non si può dire che il repertorio di mosse sia particolarmente originale, ma serve allo scopo. Ma non è finita qui: per rendere l'attività puramente muscolare dello smanettamento sul joypad un minimo più stimolante, quelli della Whoopee Camp hanno pensato bene di inserire qualche elemento RPG nel gioco, con esito positivo. Il nostro eroe ha infatti a propria disposizione niente meno che un completo inventario in cui piazzare i vari oggetti raccolti, che potrà poi usare al momento più opportuno.

Notiamo qualche affinità tra Tonba e il nostro BioMassa...





Piuttosto rilevante è la presenza di alcuni manufatti in grado di teletrasportare Tonba in giro per i livelli: è spesso necessario tornare sui propri passi per raccogliere oggetti prima inaccessibili o per svolgere le sotto-missioni che ci vengono via via affidate. Tonba, infatti, verrà distolto dal suo obiettivo principale, il recupero del braccialetto d'oro, da sfide che gli verranno di volta in volta suggerite dai numerosi personaggi con cui si troverà ad avere a che a fare. Questi particolari danno al gioco un sapore un po' diverso, che si sposa bene con la componente più prettamente *platform*. In certe sezioni, addirittura, ci si troverà di fronte a una situazione classica negli RPG: in visuale isometrica, sarà necessario muoversi per un villaggio e raccogliere informazioni parlando con i vari personaggi presenti. Di tanto in tanto, per sottolineare passaggi particolarmente rilevanti, alle parole faranno seguito dei filmati *FMV* molto ben realizzati. Altro elemento in odore di RPG è la possibilità di passare di livello dopo aver ucciso un certo numero di nemici. Per



Titolo : **Ore! Tonba**
Casa : **Whoopee Camp**
Versione : **Americana/Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Platform**

quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte, come già detto, a un misto di grafica 3D e di *sprite bitmap*, il tutto inserito nella consueta cornice "alla ***Pandemonium!***". Lo sfondo, le piattaforme e gli elementi mobili con cui Tonba può interagire sono poligonali, mentre tutti i mostri, i vari personaggi che si incontrano e Tonba stesso sono bidimensionali. Confessiamo che questa scelta è resa in parte inefficace dalla cubettosità estrema degli *sprite*: come spesso accade, la bassa risoluzione viene a penalizzare maggiormente gli elementi *bitmap* rispetto a quelli poligonali. Per evitare che si notasse eccessivamente la differenza tra sfondo 3D e *sprite*, inoltre, le rotazioni e i cambi di prospettiva che ci avevano deliziato in ***Klonoa*** o ***Pandemonium!*** sono davvero ridotti all'osso, ovvero nei cambi di livello, quando del resto spariscono completamente gli elementi 2D. Insomma, l'*engine* non è proprio dei più azzeccati. La veste grafica, come detto in stile estremamente cartoonesco, rimane apprezzabile. Non ci troviamo comunque di fronte ad alcunché di rivoluzionario o dall'indubbio valore estetico. Il sonoro non è particolarmente azzeccato: le musichette che ci accompagnano per i livelli sono di bassa qualità e un po' fastidiose. Gli effetti sonori sono discreti e comunque migliori nella versione giapponese. I controlli sono abbastanza precisi e prevedono il supporto per il *Dual Shock*: Tonba si può controllare con una delle due leve analogiche e non manca nemmeno il *force-feedback* quando si viene colpiti dai mostri. Sia usando joypad analogici che digitali, il controllo resta decisamente efficace: capita raramente di non riuscire a far fare al personaggio ciò che si vuole, e il repertorio di mosse di Tonba dà una discreta sensazione di libertà. Per quanto riguarda la giocabilità, ci troviamo di fronte a un buon risultato. Il gioco è divertente, veloce e coinvolgente, la difficoltà ben calibrata. L'elemento avventuroso va facendosi via via più importante di livello in livello, aumentando la sfida. Tra gli elementi negativi troviamo una veste grafica non proprio eccezionale e l'eccessivo numero di sottomissioni che ci vengono affidate: capita a volte di averne sei o sette in sospeso, e di non sapere comunque dove diavolo andare. Inoltre il controllo del personaggio resta inferiore a quello di altri prodotti simili, primo fra tutti *Klonoa*.

SHUB

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

I porcelli, rosa e pasciuti, sono irresistibili!

Il mondo di Tonba, stravolto dai Maiali Malvagi, è un po' ambiguo...

Commento ***Ore! Tonba*** **è un prodotto discreto, che può vantare una precipua componente avventurosa decisamente insolita per un *platform*: di fatto, il gioco si può tranquillamente definire come *platform/adventure*. A fronte di una discreta giocabilità abbiamo però un'impostazione grafica discutibile, indubbiamente curata, ma sicuramente non eclatante. Il mix di sprite *bitmap* ed elementi poligonali non è particolarmente accattivante, e il personaggio non risulta granché simpatico. Per quanto riguarda il puro feeling con i controlli, molto importante in giochi del genere, altri prodotti hanno saputo dare di più. Nel complesso, un gioco discreto cui però si possono preferire altri titoli.**

Pro...
- *Abbastanza giocabile*
- *Componenti adventure*

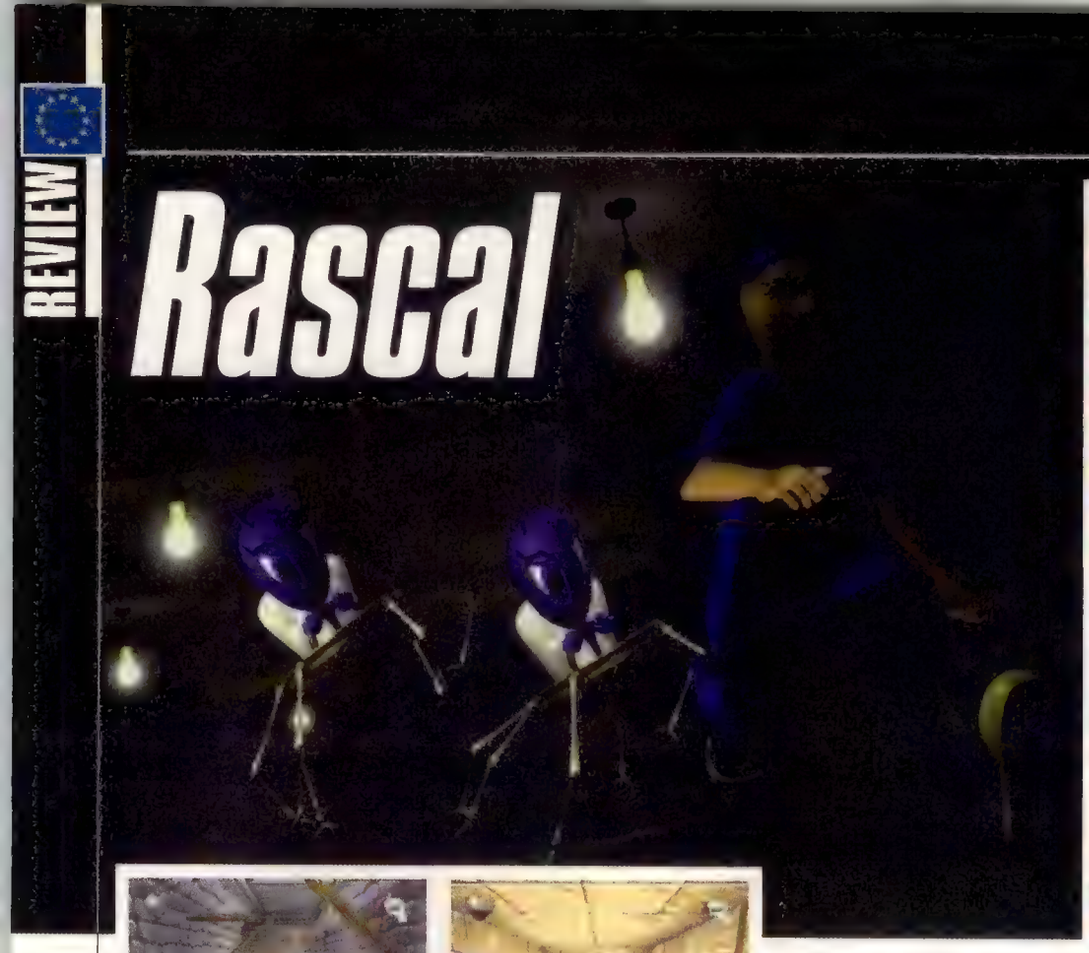
Contro...
- *Grafica migliorabile*
- *Poco feeling col personaggio*

La Pagella...

Grafica	**79**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**85**
Longevità	**83**
Originalità	**80**

80

Rascal



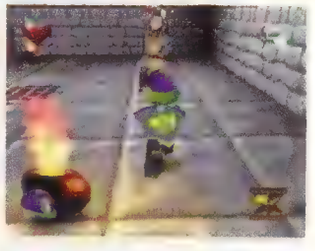
Chi di voi non conosce i Muppet? I simpatici pupazzi di stoffa hanno popolato l'infanzia di molti. Forse però non è altrettanto noto il creatore di Kermit, Piggie, Gonzo e compagnia: il *Jim Henson's Creature Workshop*. Se vi state chiedendo cosa possa avere a che fare tutto ciò con *Rascal*, l'ultimo nato di mamma Psygnosis, è presto detto: il personaggio principale, Rascal appunto, è stato creato proprio da Jim e soci. Psygnosis voleva infatti puntare sul sicuro, per assegnare a questo *platform* 3D un protagonista che risultasse d'immediata simpatia. Diremo poi se il risultato è all'altezza delle aspettative.

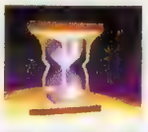
Tutto ha inizio una buia sera d'inverno: il padre di Rascal, scienziato di notevole ingegno, sta lavorando alacremente per ultimare la più grande invenzione di sempre: la macchina del tempo. Stringi di qui, allenta di là, qualcosa va storto. Un essere mostruoso compare dal nulla e attacca il professore, ma nella lotta la macchina si attiva e i due vengono risucchiati in qualche budello temporale: sta al coraggioso Rascal riportare papi a casa e liberare il mondo dalla minaccia di quell'essere malvagio. Il gioco si svolge attraverso sette livelli, ma, a causa della macchina del tempo sfuggita al controllo, sarà necessario ripercorrere ciascuno di essi tre volte: nel passato, nel presente e nel futuro. Ad esempio, Rascal dovrà superare un castello medievale: nel passato troveremo cavalieri e segrete, nel presente solo teche di cristallo con cartellini tipo museo. La nave dei pirati, nel passato piena di bucanieri, sarà nel presente sotto un centinaio di metri di mare e nel futuro addirittura in mezzo al deserto. Il gioco ha inizio all'interno della casa di Rascal, da cui è possibile accedere ai vari livelli: al termine di ognuno di essi vi si farà ritorno e si ripartirà per il successivo. Dalla casa è possibile anche accedere alla *memory card:* è quindi necessario terminare un intero livello prima di poter salvare. Il nostro Rascal è in grado di saltare e sparare con la pistola lasciatagli dal padre, una sorta di *liquidator* che emette bolle d'acqua in grado di azzerare le aspirazioni omicide dei numerosi mostri.

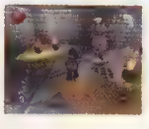
Naturalmente, trattandosi di un *platform game*, Rascal è anche in grado di saltare in testa ai mostri meno ostici per ricondurli alla ragione. I livelli sono strutturati in stanze, collegate da porte: quando è necessario passare da una stanza all'altra si dovrà attendere

BEH, IL LOOK DEL PERSONAGGIO NON SARÀ GRANCHÉ, MA COSA VOGLIAMO DIRE ALLORA DEL NOME SCELTO, RASCAL?

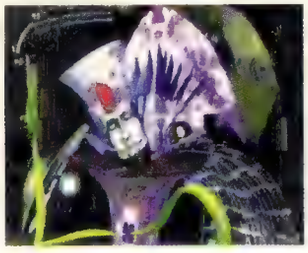
MA QUESTO BEOTA NON SI LEVA IL CAPPELLINO NEMMENO SOTT'ACQUA???







Titolo : RASCAL
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : PLATFORM 3D



qualche istante, ma la pausa è del tutto indolore. All'interno di ogni livello sono nascosti sei frammenti di una clessidra d'oro, che naturalmente dovremo recuperare prima di tornare a casa: i frammenti possono trovarsi addosso a mostri un po' più resistenti o semplicemente nascosti in luoghi più o meno difficili da raggiungere. I mostri sono infatti di due tipi: i meno ostici, quelli per intenderci a cui è possibile saltare in testa, si materializzano dal nulla in continuazione, e uccisi ci regalano piccoli bonus. I nemici un po' più in carne, invece, una volta uccisi rilasciano in genere frammenti di clessidra e per fortuna non si ripresentano. Per far fuori questi ultimi è necessario ricorrere alla nostra pistola, che ha però una limitata scorta di liquido; da qui la necessità di gestire oculatamente l'uso del grilletto. Se la pistola viene caricata al massimo, per un breve periodo di tempo potrà sparare delle maxi-bolle a puntamento automatico. Durante la ricerca dei frammenti di clessidra, ci troveremo di fronte anche *puzzle* da risolvere e porte chiuse. I primi sono in genere piuttosto semplici, mentre le chiavi delle seconde si trovano a volte in luoghi davvero remoti. Non mancano anche sezioni sommerse, in cui Rascal si troverà a nuotare in apnea alla ricerca di chiavi o bonus. Per aiutare il giocatore ad orientarsi per i livelli, piuttosto grandi e sempre dislocati su più piani, è presente un'efficace funzione di *auto-mapping*.

FINALMENTE LIBERI!

L'ambiente in cui si trova Rascal è interamente tridimensionale e i movimenti non sono limitati in alcun modo. Dimenticate l'approccio 2D/3D di altri platform: qui la libertà è totale. La qualità dei modelli tridimensionali e delle strutture architettoniche è davvero eccellente. Le *texture* sono definite all'inverosimile; solo in ***Crash Bandicoot 2*** si era visto di meglio. Tutti gli oggetti sono in 3D, anche i più minuscoli. Il primo impatto è davvero impressionante: si comincia nella cameretta di Rascal, piena di giocattoli e oggetti vari, tutti convincenti e ottimamente realizzati. Oltre alla qualità delle *texture* colpiscono gli effetti di luce, ottimamente gestiti, e qualche chicca, come l'*environmental-mapping* di alcune superfici. La qualità della grafica è davvero eccezionale: pochi altri giochi su PlayStation possono vantare un simile livello di dettaglio. Il motore gira a 60 *fps* per la maggior parte del tempo, ma se nella visuale si vengono a trovare molti mostri o sezioni di sfondo particolarmente complicate, si notano evidenti rallentamenti; pur essendo fastidiosi, si dimenticano in fretta quando il motore riprende a sfornare poligoni a tutta birra. L'aspetto estetico e tecnico di ***Rascal*** è dunque d'eccezione. Non si può dire lo stesso purtroppo del sonoro: la musica è estremamente ripetitiva e dopo cinque minuti risulta già noiosa. Dopo un po', comunque, non la si nota nemmeno, e questo è solo un bene. Gli effetti sono senza dubbio migliori: anche se non particolarmente numerosi, in certe locazioni sono davvero azzeccati. I controlli non sono il punto forte del gioco: rimangono all'altezza, ma qualcosa di più preciso sarebbe stato gradito. Usando il normale *joypad* è piuttosto faticoso realizzare mosse di precisione, mentre con il *pad* analogico è tutto molto più semplice: peccato solo che, essendo ***Rascal*** un titolo europeo, non sia presente il supporto per il *force-feedback*... La metodologia di controllo di Rascal è alquanto semplice: il nostro eroe può solo saltare e sparare, per attivare le leve basta urtarle. Questa semplicità permette al giocatore di concentrarsi maggiormente sull'azione che sui tasti da premere. La giocabilità è buona: la bellezza della grafica e la rapida familiarità con i controlli consentono una buona immersione nel gioco. È divertente saltare da una piattaforma all'altra, eliminando mostri e raccogliendo i bonus, e la curiosità di vedere la stanza successiva e in seguito lo stesso livello in versione presente o futura sono una buona molla. La difficoltà è ben calibrata e aumenta gradualmente di livello in livello. Una nota stonata, per assurdo, è proprio Rascal, il personaggio principale: a nostro avviso, non è affatto simpatico, particolarmente affascinante o divertente. Considerando che è stato creato dal blasonato *Jim Henson's Creature Workshop* ci si poteva aspettare decisamente di meglio. Altra nota dolente è rappresentata dall'inadeguatezza di certe inquadrature, che impediscono di capire chiaramente di primo acchito la struttura di certe stanze; spesso è necessario saltare e girare su sé stessi parecchie volte prima di riuscire a farsi un idea del posto in cui ci si trova. Sarebbe stato molto comodo poter usufruire di una modalità analoga a quella usata in ***Tomb Raider*** per guardarsi intorno. Indipendentemente da questi particolari, ***Rascal*** rimane comunque un buon titolo.

IL MONDO 3D È DAVVERO DETTAGLIATO.

SHUB

RASCAL HA UNA FACCIA DA SCHIAFFI SENZA EGUALI...

Commento **Nel complesso *Rascal* non è affatto male. La grafica stupefacente e la buona giocabilità garantiscono del sano divertimento. Gli si può forse imputare una certa mancanza di varietà: dopo qualche livello, l'impressione di *deja-vu* si fa forte. Se state cercando un *platform* 3D di buona qualità, l'avete trovato, ma se vi aspettate un gioco trascinante ed entusiasmante, che vi faccia innamorare del genere, forse dovete attendere ancora un po'.**

PRO...

- *Ottima grafica*
- *Libertà di movimento*

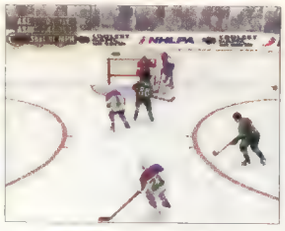
CONTRO...

- *Poca varietà*
- *Controlli imprecisi con il pad digitale*

LA PAGELLA...

Grafica	**91**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**83**
Longevità	**84**
Originalità	**75**

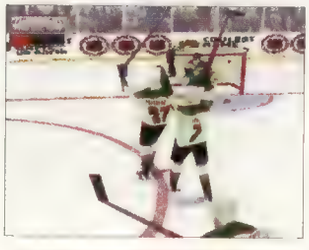
86



NHL Face Off '98

L'hockey è uno sport davvero affascinante. Ammirare una decina di uomini che pattinano con grazia e sicurezza su di un campo ghiacciato; notare l'equilibrio mentre scagliano i loro colpi e poi, una volta iniziata la partita, lasciare tutto da parte per le cariche, i bastoni alti, le risse e i puck scagliati a destra e a manca. Ovviamente non bisogna dimenticare il calore dei tifosi e i cori di incitamento (soprattutto nei confronti dell'arbitro).

Certo, in un videogioco quest'ultima componente non è proprio importante. Ciò che conta infatti è riuscire a riprodurre su schermo le stesse emozioni e le sensazioni "di contatto" che rendono questo sport, tipicamente americano, così affascinante. Al tempo di MegaDrive e Super NES era la EA a farla da padrona, ma con le console a 32-bit sembra che i programmatori abbiano incontrato qualche difficoltà in questo campo e, a giudicare da ciò che abbiamo per le mani, pare proprio che la situazione non sa destinata a migliorare. Per iniziare dovrete semplicemente selezionare la modalità di gioco che più vi aggrada e scegliervi una squadra, quindi sarete pronti per scendere sul ghiaccio.



Semplice, vero? Beh, in effetti *NHL Face Off '98* è il tipico gioco di hockey basato sulle solite "vecchie" squadre e con la stessa struttura e meccanica di gioco improntata al più classico "passa e spera". Le geometrie e le azioni eseguibili sono infatti estremamente ridotte, così come limitato risulta il sistema di controllo che, passaggi e tiri a parte, non si segnala per altre trovate degne di nota . Oltre a ciò bisogna anche sottolineare come i nostri compagni di squadra controllati dal computer non brillino certo per intelligenza; questo appare strano soprattutto se si considera che le squadre più forti si esibiscono in azioni altamente spettacolari che, di fatto, annullano qualsiasi possibilità di difesa, facendo assomigliare alcuni incontri più a una gara di tiro al piccione che a una partita di hockey vera e propria. Chiariamo subito un altro punto: toglietevi dalla testa di vagare per il campo con il *puck* attaccato alla stecca. L'hockey è uno sport dove il contatto fisico riveste un ruolo fondamentale e, se non starete attenti, i vostri uomini si ritroveranno in men che non si dica con la lingua attaccata al ghiaccio. Le risse sono all'ordine del giorno, così come le cariche non proprio corrette. Ma niente sangue: infatti l'unico rischio che correranno i vostri omini sarà quello di beccarsi o una penalità oppure, in caso siano stati loro a subire il contatto, di infortunarsi per mooolto tempo riducendo così il numero di giocatori del vostro *roster*. Per quel che riguarda le varie opzioni l'unica nota positiva deriva dalla possibilità di creare da zero i propri giocatori. Inserite i nomi degli uomini che vorrete con voi in questa avventura, quindi dividete i punti-esperienza e date ai vostri boys un volto. Ci sono un sacco di ragazzotti fra i quali scegliere, quindi non preoccupatevi: non correrete il rischio di trovarvi con una squadra di gemelli che solcano il ghiaccio in bermuda e t-shirt. Creazioni a parte, *NHL Face Off '98* si comporta come un qualsiasi altro gioco di hockey di medio livello. Fortunatamente le cose migliorano se si considera l'aspetto meramente tecnico. La grafica è infatti estremamente pulita e definita, le animazioni sono fluide e solide e le varie inquadrature sono ben studiate. Anche il livello di dettaglio è buono e i programmatori hanno speso parte del loro tempo per inserire una serie di chicche quali, ad esempio, le barriere che si piegano a contatto con i giocatori. Le moine e le esternazioni di gioia dei giocatori sono dannatamente classiche (pugno in aria per goal segnato); peccato solo che riuscire ad infilare quel dannatissimo disco all'interno della porta avversaria sia un'impresa così difficile...

IN NHL FACE OFF '98 RIUSCIRE AD INFILARE IL PORTIERE È UN'AZIONE DANNATAMENTE DIFFICILE.

QUESTO GENERE DI SCONTRI NON FANNO CERTO BENE ALLA SALUTE DEI NOSTRI GIOCATORI...

SHOGUN

Commento ***NHL Face Off* è il classico gioco di hockey dotato di una buona veste grafica e di una meccanica e una giocabilità nella media. Strutturalmente parlando questo titolo non presenta alcuna trovata degna di nota o un elemento in grado di farlo spiccare fra la massa di prodotti similari. Certo, l'opzione per "editare" i giocatori aumenta la longevità del prodotto che però risulta anche limitato da una struttura estremamente semplicistica.**

Titolo : NHL Face Off '98
Casa : Scee
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

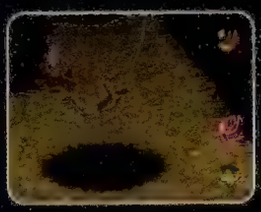
Pro...
- *Grafica di ottimo livello*
- *Possibilità di creare la propria squadra*

Contro...
- *Meccanica di gioco troppo classica*
- *Alla lunga manca di mordente*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**72**
Longevità	**70**
Originalità	**40**

72



PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE™

ACTIVISION.

PlayStation

In questo Pitfall 3D, il protagonista del gioco è il figlio del famoso archeologo, tale Harry Pitfall Jr. Il ragazzo, seguendo le orme del padre, ha intrapreso la via della conoscenza, e nel puro stile della famiglia Pitfall, quest'ultima cioè gettarsi sempre in pericolose missioni a rotta di collo!

- **Una nuova veste grafica completamente in 3D, che utilizza un engine innovativo.**
- **Moltissime mosse, uso di armi e oggetti.**
- **Poteri magici e power up aumentano le abilità di Harry Pitfall.**
- **Incredibile giocabilità.**
- **Aiuta Harry a sconfiggere i malvagi Moku e salva la terra dalla minaccia di invasione!**

FUTUR SHOW
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

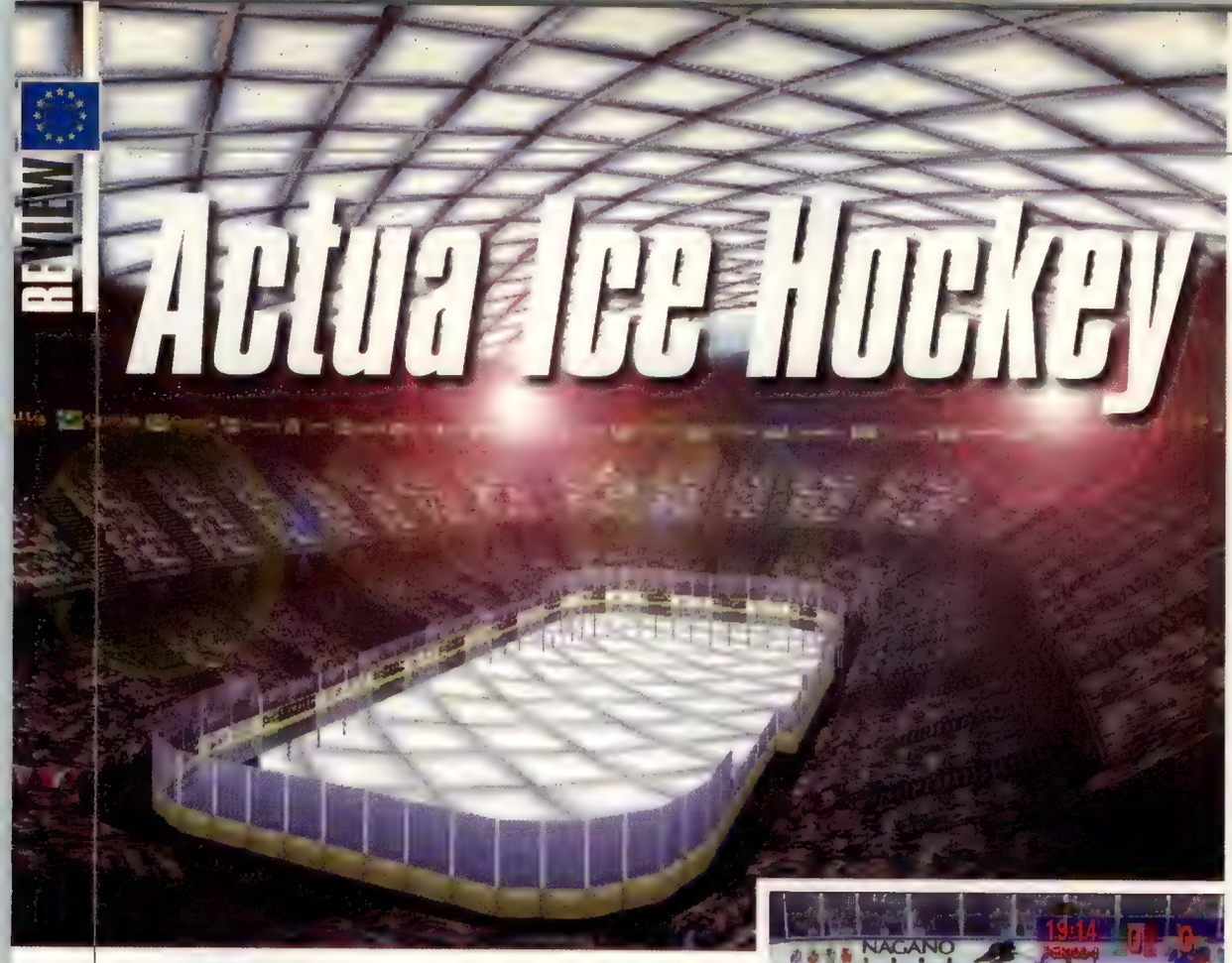
HALIFAX

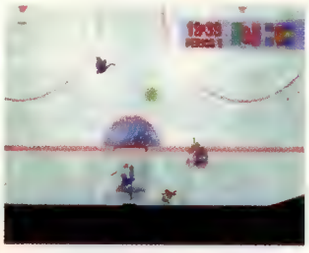
HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

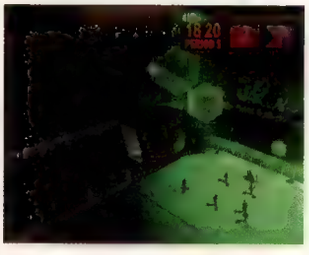
www.halifax.it

Activision and PITFALL! are registered trademarks and Pitfall 3D: Beyond the Jungle is a trademark of Activision, Inc. ©1997 Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Edge Of Reality. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Actua Ice Hockey







Immaginate un gruppo di persone che si insegue e si colpisce con dei lunghi bastoni. Normalmente la polizia dovrebbe intervenire e portarli in cella, ma se questo avviene su un campo ghiacciato e i contendenti sono sui pattini, allora tutto diventa legale e si tramuta in uno degli sport americano tra i più popolari. Stiamo ovviamente parlando dell'hockey su ghiaccio disciplina che, almeno negli States (e anche in alcune parti d'Europa), riscuote consensi sempre maggiori.

Per sfruttare quesa popolarità, e in contemporanea con la fase finale della stagione NHL (anche se stranamente il titolo della software house inglese non può contare sui diritti della lega professionistica americana, ma sfrutta l'immagine delle Olimpiadi invernali, concluse ormai da un paio di mesi), la Gremlin ha deciso di lanciare l'ennesima produzione della serie *Actua Sport*, dedicandola proprio a questa disciplina. Come detto il titolo non sfrutta alcuna licenza ufficiale americano; i programmatori infatti hanno inserito nel gioco solamente formazioni nazionali e hanno utilizzato come modelli per i movimenti e per le azioni i giocatori di un paio di squadre inglesi (fra cui gli Sheffield Stealers, vincitori dell'ultimo campionato inglese).

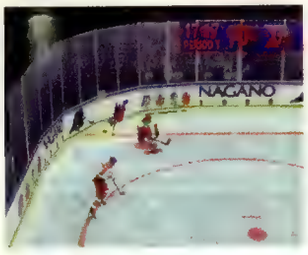
Le regole del gioco

Le regole dell'hockey su ghiaccio sono abbastanza semplici e le uniche difficoltà possono riguardare il fuorigioco, completamente diverso, per esempio, a quello del calcio. Una squadra di hockey è formata dai sei giocatori, (un portiere, due difensori e tre attaccanti, che si dividono in un centro e due ali) che devono riuscire a mandare il disco, o *puck*, all'interno della rete avversaria. Per fare questo bisogna utilizzare il bastone (o stecca, o mazza, chiamatela come volete...) facendo ben attenzione a non spaccarlo sulla testa o sulla schiena dell'avversario; colpendo infatti un giocatore dell'altra squadra in maniera troppo violenta si rischia di incorrere in una penalità che può variare a seconda della gravità dell'intervento. Le penalità più comuni sono quelle che costringono una formazione a giocare con un uomo in meno per due minuti, ma è possibile essere "espulsi" anche per cinque minuti o, in caso di interventi eccessivamente duri, per tutta la durata della partita. Le regola più complicata rimane quindi il già citato fuorigioco che comunque, con un po' di attenzione, può essere facilmente compreso; nell'hockey su ghiaccio infatti il disco deve entrare nel terzo di attacco, evidenziato da una linea blu, prima di qualsiasi giocatore. Nel caso questo non avvenga, e un giocatore si trovi in attacco prima del disco, nell'istante in cui il *puck* arriva nella zona d'attacco viene fischiato un fuorigioco; non è semplice da spiegare, ma basta vedere una partita di questo sport per capire rapidamente di cosa si tratta... Tutte queste regole sono state fedelmente riprodotte in *Actua Ice Hockey* che,

Stavolta, invece delle squadre NHL, potrete utilizzare le più importanti nazionali.

Vista la velocità di gioco non eccessiva, in Actua Ice Hockey si possono costriure azioni di gioco manovrate.

Titolo : Actua Ice Hockey
Casa : Gremlin
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo



QUESTA È L'INQUADRATURA CLASSICA CHE VIENE UTILIZZATA DURANTE LA PARTITA. QUANDO SI ARRIVA SUL BORDO DEL CAMPO INVECE...

...SI PASSA A QUESTA VISUALE, SENZA ALCUN DUBBIO ASSAI MENO SPETTACOLARE, MA CERTAMENTE FUNZIONALE.

dal punto di vista strutturale, riesce a proporre in maniera piuttosto fedele le caratteristiche di questo veloce e rapido sport. Proprio la velocità è una delle peculiarità del titolo Gremlin; rispetto ad altri giochi del genere infatti la velocità di *Actua Ice Hockey* NON è altrettanto elevata. Questo non significa che si tratti di un titolo lento e scattoso, ma solamente che i programmatori hanno preferito mantenere una velocità leggermente minore per non sacrificare la manovrabilità e il controllo dei giocatori; sono infatti diversi i prodotti del genere che, proprio a causa di un'eccessiva velocità, si riducono a continue discese uno-contro-uno. In *Actua Ice Hockey* invece è necessario imparare a utilizzare al meglio le varie giocate disponibili, a controllare i movimenti dei giocatori e i rimbalzi del *puck* sulla balaustra; fortunatamente il sistema di controllo risponde in maniera praticamente impeccabile e quindi dopo un breve, ma sempre necessario, periodo di ambientamento, si possono ottenere ottimi risultati e costruire azioni manovrate di buona fattura.

Ice Ice Baby

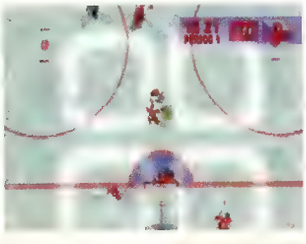
Anche se i giocatori di hockey su ghiaccio sono solitamente dei giganti, questo non vuol dire che non siano in grado di muoversi velocemente, di eseguire rapidi cambi di direzioni ed evoluzioni di vario genere sul ghiaccio; tutti questi movimenti sono stati riprodotti fedelmente dai programmatori e anche se, come già detto, la velocità di gioco non è particolarmente elevata, la realizzazione tecnica può essere considerata, tutto sommato, di pregevole fattura. Le animazioni sono infatti ottimamante curate, con i giocatori che si muovono, curvano, tirano e passano con estrema facilità e fluidità. La principale peculiarità a livello grafico è quindi il cambio d'inquadratura che avviene quando si giunge nei pressi (o meglio, dietro) alla porta avversaria; proprio in questa zona del campo infatti, quando sono presenti un discreto numero di giocatori, con la classica inquadratura volante (inaugurata, almeno su console, dalla serie della Electronic Arts) può essere difficile capire chi sia in possesso del *puck* e, più in generale, quello che sta accadendo sul ghiaccio. Per risolvere questo problema alla Gremlin hanno quindi deciso, quando il disco supera la linea rossa, di cambiare la visuale passando direttamente a una inquadratura dall'alto, magari meno spettacolare, ma senza dubbio più comoda e funzionale. Se la realizzazione grafica è quindi di buon livello, discorso analogo può essere fatto per il sonoro che riproduce fedelemente tutti i rumori e gli scontri che caratterizzano questo sport; non mancano i commenti da parte del pubblico che, a seconda di quanto sta accadendo sul terreno di gioco, può esultare oppure mostrare il proprio disappunto. Nulla di particolarmente originale da segnalare per quanto riguarda le opzioni presenti; come abbiamo già detto sono disponibili solamente formazioni nazionali, e non team della NHL, che possono affrontarsi in diverse competizioni, dalla classica partita amichevole al torneo vero e proprio. E' poi possibile settare tutta una serie di parametri di gioco, quali la durata dell'incontro, l'abilità del team controllato dalla console e molto altro, oltre alla sempre gradita opzione che permette di "disattivare" tutte le chiamate arbitrali e che consente quindi di giocare e intervenire sull'avversario senza rischiare, in caso di azione particolarmente violenta, di subire due minuti di penalità.

Analizzando quanto scritto finora, si può concludere che *Actua Ice Hockey* è certamente un prodotto curato e che, nel vasto panorama dei titoli del genere disponibili per PlayStation, si colloca in una posizione abbastanza elevata; probabilmente la serie hockeystica targata Electronic Arts è ancora su un gradino superiore, ma il titolo Gremlin merita certamente di essere perlomeno provato da tutti gli appassionati di questa spettacolare disciplina, che potrebbero magari scoprire un prodotto dotato di minore velocità rispetto, ma altrettanto divertente e giocabile.

END

STATE ATTENTI A NON ESEGUIRE NESSUNA LIBERAZIONE VIETATA, QUALUNQUE COSA VOGLIA DIRE...

PER OTTENERE BUONI RISULTATI BISOGNA SFRUTTARE ANCHE I RIMBALZI DEL DISCO SULLA BALAUSTRA.



Commento **In attesa di poter vedere un po' di hockey giocato di buona qualità anche in Italia, tutti gli appassionati di questo sport possono consolarsi con la propria PlayStation; per la console Sony infatti i titoli dedicati a questo sport sono veramente numerosi e, in generale, realizzati in maniera più che discreta. Alle lunga lista di prodotti dedicati al "disco su ghiaccio" (com'è conosciuto in Svizzera) si aggiunge ora *Actua Ice Hockey* che, già dopo un rapido esame, si rivela abbastanza differente dai grandi classici del genere. Innanzitutto non sfrutta alcuna licenza ufficiale della NHL, la lega professionistica americana; i programmatori inglesi infatti hanno preferito inserire le formazioni nazionali, probabilmente per risparmiare sulle spese. A livello tecnico bisogna poi sottolineare che la velocità di gioco, seppur discretamente elevata, non raggiunge i livelli di altri titoli; questo fatto, che inizialmente potrebbe sembrare negativo, si rivela invece uno dei punti di forza di *Actua Ice Hockey*. Nel titolo Gremlin infatti, proprio grazie a una rapidità non eccessiva, si possono costruire azioni di gioco manovrate, evitando quindi di ridurre le partite a lunghe fughe e continui uno-contro-uno con il portiere avversario. Se aggiungiamo poi che gli effetti sonori sono di pregevole fattura e che sono presenti un discreto numero di opzioni, direi che è facile consigliare almeno la visione di questo titolo a tutti i fan dell'hockey su ghiaccio.**

Pro...

- *Animazioni di buon livello*
- *Controlli precisi e semplici*

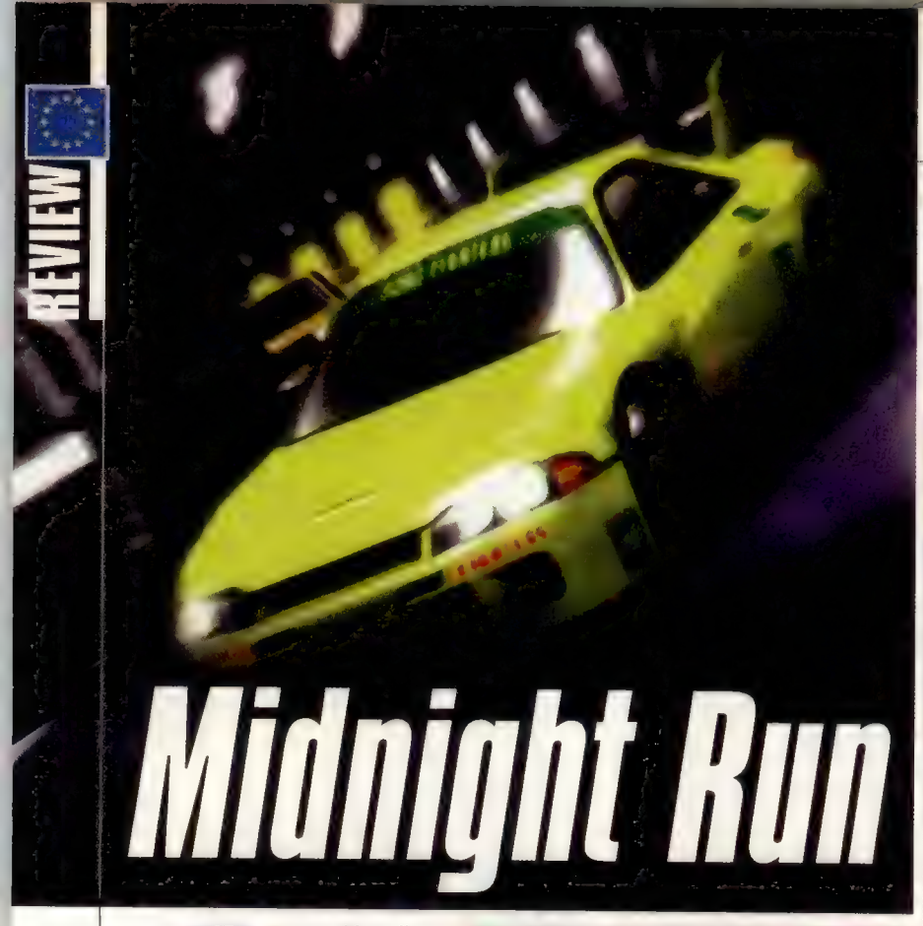
Contro...

- *Non velocissimo*
- *Mancano le squadre NHL*

La Pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**87**
Longevità	**88**
Originalità	**70**

88



Midnight Run

L'ammucchiata, il trinomio macchine sportive-velocità-piste realistiche è senza ombra di dubbio la base più gettonata per i giochi di guida. In passato ci sono state case che hanno cercato di rivoluzionare questo genere inserendo nuovi elementi come cannoni, mezzi futuristici, piste modellate su montagne russe ma, nonostante qualche laser e un paio di *shuttle*, i veri capolavori appartenenti a questa categoria si sono sempre distinti più per la loro struttura e giocabilità che per l'impiego di una particolare veste grafica o di trovate modello Gardaland. Ecco perché la totale mancanza di idee in questo settore può non essere così detestabile come ci si potrebbe aspettare. Konami, da parte sua, ha deciso di non far nulla per staccarsi dalla massa: nasce così questo ***Midnght Run***, ovvero il solito gioco di guida dannatamente *arcade* contornato dalle solite macchinone sportive che tutti conosciamo a menadito e nessuno (o quasi) potrà mai guidare. Il teatro dello scontro è costituito dai canonici tracciati cittadini, solo che stavolta le gare si svolgeranno tutte di notte; quindi niente corridori della domenica fra le scatole, ma solo una banda di piloti ubriachi usciti dalle discoteche a dai pub di mezzo Giappone. La prima cosa che balza agli occhi non appena si scende in pista è l'incredibile velocità dello *scrolling*: ragazzi, se fila! Attenzione però, perché non sarete l'unico Speedy Gonzales della situazione, ma anche taxi e gli autobus che dovrete affrontare andranno ben oltre la barriera del suono. Gagliardo? Beh, non proprio. Infatti se la velocità fosse di per sé un fattore determinante si potrebbe affermare che questo è il titolo che tutti i possessori di PlayStation stavano aspettando: purtroppo in certi frangenti la fretta eccessiva porta a inconvenienti, che in questo caso derivano dalla incapacità di controllo del bolide da parte del videogiocatore e dall'impossibilità di evitare mezzi ed ostacoli che ci si presentano davanti nell'arco di pochi decimi di secondo. Naturalmente qualcuno potrebbe obiettare che sfrecciando a 200 e passa Km/h questa sia una cosa naturale. Verissimo, peccato solo che così facendo ***Midnight Run*** perda buona parte del proprio fascino. Fascino che viene ulteriormente ridimensionato a causa d un altro fattore: in tutti i giochi di guida ci devono essere degli avversari ed è logico che questi creino al giocatore qualche inconveniente. Fin qui nulla di strano. Esiste però un limite alla ferocia dei concorrenti, superato il quale si corre il rischio di cadere nella follia: non ha infatti alcun senso che certe macchine si mettano a zig-zagare davanti a voi e nemmeno che un tassista cominci a stringervi non appena voi lo affiancate! In certi frangenti il comportamento dei vari avversari ricorda più un *demolition derby* che non una "tranquilla" scampagnata su strade cittadine. A queste difficoltà si vanno ad assommare i problemi derivanti dal sistema di controllo, che oltre a risentire di un maledettissimo effetto inerziale, tende a rispondere alle nostre sollecitazioni con qualche attimo di ritardo, rendendo così estremamente impegnativi e frustranti i sorpassi e le curve alle velocità più elevate. Tecnicamente parlando ***Midnight Run*** non è un prodotto disprezzabile. Lo *scrolling*, oltre ad essere estremamente veloce, è anche discretamente fluido e le varie *texture* sono ben definite. Buoni anche i vari effetti di luce e le musiche, mentre si sente molto la mancanza di una modalità a due giocatori oltre che la presenza di un numero maggiore di tracciati.

SHOGUN

LA NOTTE: BACKGROUND ALTAMENTE EVOCATIVO, IDEALE PER AMMIRARE LE STELLE E NASCONDERE IL POP UP...

PRENDETE MALE QUESTA CURVA E COMINCERETE A RIMBALZARE COME MATTI PER TUTTO LO SCHERMO.

Commento **Indubbiamente *Midnight Run* è un titolo veloce e ben confezionato che, almeno a livello tecnico, non presenta grosse pecche. I veri problemi si annidano all'interno della struttura e del sistema di controllo: lungi dall'offrire qualcosa di innovativo, alla Konami si sono limitati a riproporre quanto visto in centinaia di altri prodotti simili, accoppiando il tutto a una serie di inconvenienti che vanno ad incidere sia sulla gocabilità, che sulla longevità finale del gioco.**

Titolo : MIDNIGHT RUN
Casa : KONAMI
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

PRO...
- *Immediato*
- *Discreta realizzazione tecnica*

CONTRO...
- *Sistema di controllo non impeccabile*
- *Totale mancanza di mordente*

LA PAGELLA...

Grafica	**74**
Sonoro	**69**
Giocabilità	**60**
Longevità	**62**
Originalità	**30**

63

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L. 109.000
Gex: Enter the Gecko	L. 109.000
Batman & Robin	L. 109.000
Dead or Alive	L. 109.000
Dead or AliveBreath of Fire III	L. 109.000
Pac-man Ghost Zone	L. 109.000
Fifa '98	L. 109.000
Madden '98	L. 109.000
Red Asphalt	L. 109.000
Alundra	L. 109.000
Resident Evil II	L. 109.000
Final Fantasy Tactis	L. 109.000
NBA in the Zone '98	L. 109.000
Lode Runner	L. 109.000
D. Nuken 3 D	L. 99.000
Pandemonium 2	L. 99.000
Crash Bandicot 2	L. 99.000
Red Allert	L. 99.000
Z	L. 99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE
Tomb Rider 2	L. 99.000
Deathtrap Dungeon	L. 99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L. 99.000
Moto Racer	L. 99.000
One	L. 99.000
Grantour Racing '98	L. 99.000
Actua Soccer 2	L. 99.000
Nuclear Strike	L. 99.000
G - Police	L. 99.000
Toca Touring Car	L. 99.000
Detragh Dungeon	L. 99.000
Battle Chase	L. 99.000
V-Ball	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Bloody Roar	L. 99.000
Pitfall 3D	L. 99.000
Spice World	L. 99.000
Street Fighter Collection	L. 99.000
Apocalypse	L. 99.000
Point Blank	L. 99.000
S. Pang Collection	L. 99.000
Crime Killer	L. 99.000
Armored Core	L. 99.000
Rascal	L. 99.000
Diablo	L. 99.000

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L. 159.000
King of Fighter 97 + RAM	L. 159.000
King of Fighter 97	L. 129.000
Vampire Saviour	L. 129.000
House of Dead	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 119.000
Dodon Pachi	L. 119.000
Bomberman Fight	L. 119.000
Sonic R	L. 119.000
Shining Force 3	L. 119.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Fighter's History	L. 99.000
Tunder Force V	TELEFONARE
Willy Wombal	L. 99.000
World Evolution Soccer	L. 99.000
Shlenryu	L. 99.000
Toki...	L. 99.000
Dai Suku	L. 99.000
Strong Style	L. 99.000
Salamander	L. 99.000
Sonic Jam	L. 89.000
Grandia	TELEFONARE
Gungriffon 2	TELEFONARE
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE

Riven (5CD)	L. 109.000
Buster Bros Coll.	L. 109.000
Spanuu	L. 109.000
Snow Break	L. 99.000
Iznogoud	L. 99.000
Bushido Blade	L. 99.000
GTA	L. 99.000
Klonoa	L. 99.000
Skull Monkeys	L. 99.000
NBA Shootout 98	L. 99.000
Forsaken	L. 99.000
Lucky Luke	L. 99.000

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Legacy of Kain	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Fox Hunt (3CD)	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

NHL Breakway 98	L. 159.000
Olympic Hokey 98	L. 159.000
Superman 64	L. 159.000
Gex: Enter the Gecko	L. 159.000
Battle Dancer	L. 159.000
Quake 64	L. 159.000
1080 Snowboardin	L. 159.000
Lamborghini 64	L. 159.000
D D King Racing	L. 159.000
Nagana Winter Olympic	L. 159.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 159.000
Snobo Kids	L. 159.000
Chamaleon Twist	L. 159.000
Yoshi's Story	L. 159.000
Dual Heroes	L. 159.000
Wild Choppers	L. 159.000
Brave Spirits	L. 159.000
NBA in Zone '98	L. 159.000
Fighter's Destiny	L. 159.000
Zelda	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Virtual Cop 2	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Tenchu	L. 149.000
Bust a Move dance	L. 149.000
Gran Turismo	L. 149.000
Ore Tomba	L. 139.000
XMen VS Street Fighter	L. 139.000
Mogamen Neo	L. 139.000
Tales of Destiny	L. 139.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 139.000
Noon	L. 139.000
Metal First	L. 129.000
Door to Phantomile	L. 129.000
Bio Hazard II	L. 129.000
Blue Sabre Knights	L. 129.000
The Granstream Saga	L. 129.000
Master Fighter	L. 129.000
Bomberman World	L. 129.000
Metal Slug	L. 109.000
Tekken 3	TELEFONARE
Parassite Eve	TELEFONARE
Bushido Blade	TELEFONARE
Dead or Alive	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Ray Tracor	L. 50.000
Star Gladietor	L. 50.000
Tobal N. 1	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000
Astored Core	L. 50.000
Dragon Ball GT	L. 50.000
Puzzle Double 3DX	L. 50.000

ACCESSORI

VOLANTE FORMULA ZERO(PSX-55-N64)	L. 150.000
PAD DUAL SHOCK PSX	L. 129.000
Arcade Shark Stik N 64	L. 108.000
Fighting Stik SS	L. 99.000
Pal Converter	L. 90.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	L. 45.000
Grip Controller PSX	L. 65.000
Joy Pad N 64	L. 65.000
Memory Pak N 64	L. 50.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Scart RGB N64 PAL	L. 30.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L. 99.000
Golden Eye	L. 99.000
Goemon	L. 99.000
Clay Fighter	L. 99.000
Bomberman 64	L. 99.000
Blast Dozer	L. 99.000
Doreamon	L. 99.000
Hexen	L. 99.000
Trouble Maker	L. 99.000
Fifa 64	L. 99.000
Mario 64	L. 99.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

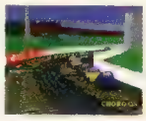
NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Choro Q 3



La saga di *Choro Q*, con quella di *Toshinden*, ha rappresentato negli ultimi anni il cavallo di battaglia di Takara. I primi capitoli di entrambe le serie hanno segnato, a loro modo, dei momenti importanti nella storia di PlayStation. Se *Toshinden*, infatti, era uno dei titoli (insieme a *Tekken* e *Ridge Racer*) che avevano consentito il successo della macchina Sony qualche annetto fa, *Choro Q* si era segnalato per la grande originalità, tanto da diventare, almeno in Giappone, un titolo di culto. Purtroppo tali ottime premesse non hanno avuto riscontro nei relativi seguiti, tanto da far nascere in molti il sospetto che Takara volesse sfruttare il nome dei propri successi per partorire nuovi capitoli non all'altezza delle attese. Chissà se il nuovo *Choro Q 3* saprà invertire tale tendenza negativa...

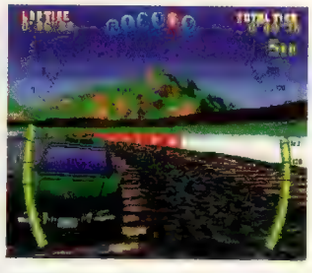
Le peculiarità che hanno contribuito a distinguere la serie di *Choro Q* dalla massa degli altri giochi di guida sono principalmente tre: un amplissimo parco macchine a disposizione, la possibilità di elaborare e personalizzare a piacere i propri mezzi e il look *super deformed* della grafica. Bisogna subito dire che in *Choro Q 3* i primi due aspetti hanno subito un notevole pro-

gresso: sono adesso disponibili 100 carrozzerie diverse e ben 100 pezzi di ricambio per il potenziamento delle vetture. Sono quindi presenti tutte le simpaticissime automobiline dei primi due episodi: si va dalla Fiat 500 alla Ferrari F50, dal camion della spazzatura a quello dei pompieri, dalla Subaru Impreza alla mitica Lancia Stratos. Al fine di aumentare la longevità del gioco, è stata creata una vera e propria città (a differenza del paesino del secondo episodio) dov'è possibile partecipare addirittura a 100 eventi, tra piste segrete, labirinti, gimcane, gare di accelerazione e simili. Naturalmente all'inizio le varie parti della città non sono tutte raggiungibili: occorre vincere alcune gare nella sezione campionato e potenziare la propria macchina per poter entrare in nuovi quartieri e rendere accessibili nuovi negozi (presso i quali comprare elaborazioni sempre più costose e carrozzerie impensabili), piste ed eventi. Il numero dei tracciati ha subito un discreto aumento: personalmente ne ho contati circa una ventina, ma non mi stupirei se ne saltasse fuori qualcun altro nascosto. Anche la loro varietà è notevole: se da una parte sono sempre presenti i classici circuiti su asfalto e sterrato, molto simpatiche ed estemporanee sono le nuove piste ambientate in un albergo di lusso (con tanto di attraversamento dell'annessa piscina), in un castello (alla *Motor Toon GP 2*), nelle fogne di una città o tra le piramidi egiziane. Passando alle note dolenti, bisogna sottolineare come il motore grafico e l'accuratezza delle *texture* siano, purtroppo, della stessa scarsa qualità dei primi due episodi. Certo, *Choro Q* non si è mai distinto dagli altri *racing game* per le proprie qualità tecniche o estetiche, ma ha sempre basato il suo successo sull'impostazione di grande spensieratezza: da quest'ultimo capitolo non ci aspettavamo quindi gli effetti di luce di *WipEout 2097* o i riflessi sulle carrozzerie visti in *Gran Turismo*. Tuttavia è un dato di fatto che la console Sony si trovi ormai nel periodo di piena maturità: i programmatori hanno imparato a sfruttare l'hardware ed è inaccettabile che una *software house* ci proponga un titolo nuovo come *Choro Q 3*, dotato dello stesso motore grafico (solo con qualche rallentamento in meno) di un gioco che risale a più di due anni fa e che già allora mostrava notevoli deficienze tecniche. Se nel 1996, davanti alla simpatia delle macchinine Takara, si poteva chiudere un occhio e mettere in secondo piano le pecche grafiche di *Choro Q*, nel 1998 un videogiocatore, che magari ha passato gli ultimi mesi tra le meraviglie di *Gran Turismo*, difficilmente riuscirà a digerire la grafica spartana, i difetti di unione delle *texture* e il poco razionale sistema di controllo (il pad analogico non è supportato!) che caratterizzano *Choro Q 3*. In conclusione, davanti a titoli come questo sorge un grande rammarico, perché, partendo da un'idea di base sicuramente valida e da una struttura di gioco azzeccata, sarebbe stato necessario solo un minimo "*restyling* tecnologico" da parte dei programmatori per ottenere un ottimo prodotto: prodotto invece che, così com'è, lascia solo l'amaro in bocca.

IGOR

I TRACCIATI DI CHORO Q3 SONO ANCORA PIÙ ASSURDI DI QUELLI DEI SUOI PREDECESSORI.

PREGO SIGNORE, DI CHE COLORE LA VUOLE?



SI RINGRAZIA
GAME START
PER IL CD

Commento ***Choro Q*** **ha suscitato fin dal suo primo capitolo sentimenti diametralmente opposti. Alcuni lo hanno amato alla follia, considerando azzeccata l'idea di portare sui monitor di casa la versione *super deformed* degli automezzi che vediamo girare nelle nostre strade. Altri invece, non sopportandone il modesto aspetto grafico e il metodo di controllo quantomeno discutibile, l'hanno liquidato in pochi secondi. Visto che il terzo episodio della serie conserva in tutto e per tutto le caratteristiche fondamentali dei suoi predecessori, ampliando però le dotazioni di macchine, ricambi ed eventi, mi pare scontato consigliarlo solo agli appartenenti al primo gruppo, che di sicuro non rimarranno delusi dalle gustose novità. Per quanto riguarda gli altri... la raccomandazione è una sola: *Gran Turismo*.**

Titolo : CHORO Q 3
Casa : TAKARA
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

PRO...
- *Buona longevità*
- *Abbastanza divertente*

CONTRO...
- *Motore grafico obsoleto*
- *Metodo di controllo da rivedere*

LA PAGELLA...

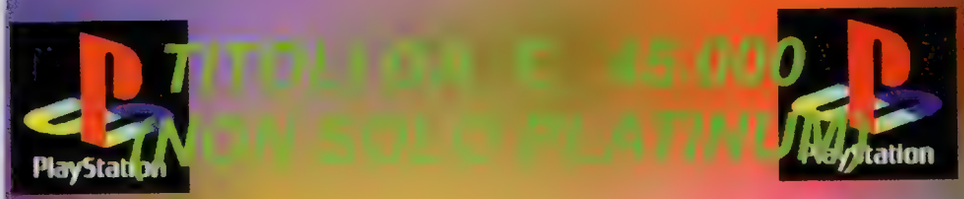
Grafica : **77**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **84**
Longevità : **88**
Originalità : **85**

75

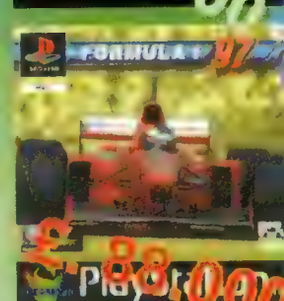
VIDEOGIOCHI

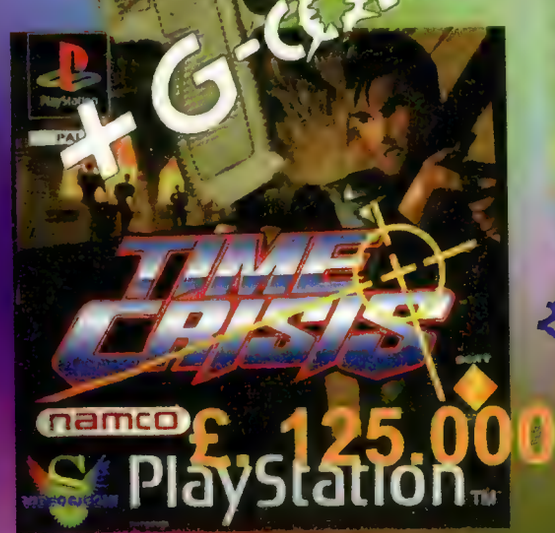
Via libertà 258
80055 Portici (Na)
tel. 081/7766465
081/7765611
SERVIZIO RIVENDITORI

Cavo Scart PlayStation		£. 12.000
Memory Card PlayStation	da	£. 25.000
Cavi RF PlayStation		£. 25.000
joyPad PlayStation	da	£. 19.900
Puntatore Laser per Pistola PlayStation		£. 45.000



OFFERTE SATURN

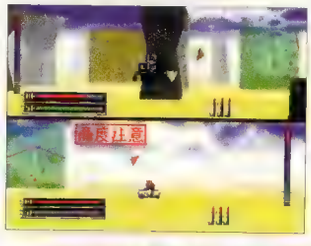


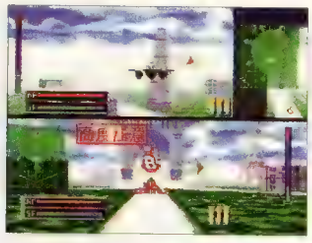


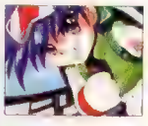
Choro Q Jet
Rainbow Wings

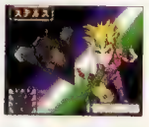
A quanto pare lo stile *super deformed*, almeno in Giappone, continua ad avere un discreto numero di fan. Sono addirittura due i nuovi titoli di tale genere che vedono la luce questo mese: Takara ha infatti avuto l'idea di pubblicare, insieme all'ultimo capitolo della serie *Choro Q* (recensito a pag.110) un omonimo *spin-off* in cui, invece di affrontare campionati di corse su pista, vi troverete ad ingaggiare duelli aerei in immensi cieli poligonali.
Il CD di *Choro Q Jet - Rainbow Wings* si apre con un simpatico filmato introduttivo in FMV realizzato completamente in stile *anime*, con tanto di colonna sonora incomprensibile, che ci introduce immediatamente alla schermata delle opzioni. Qui è possibile scegliere se dare inizio al *Vs. Mode* o allo *Story Mode*. Il primo consente a due giocatori di prendere parte contemporaneamente all'azione, grazie allo *split-screen* orizzontale. In tal modo è possibile sfidare un amico in appassionanti battaglie aeree nello scenario preferito.
Selezionando lo *Story Mode*, invece, inizia l'avventura vera e propria. In pratica si tratta di completare una serie di stage, ognuno provvisto dell'immancabile boss finale, al fine di recuperare tutti gli esemplari di uno strano monolito e accedere alla sequenza finale. All'inizio della prima missione occorre scegliere il mezzo con cui affrontare il gioco: a tal proposito esistono ben otto velivoli diversi, ciascuno con caratteristiche proprie (velocità, potenza di fuoco, manovrabilità). Si va dall'F-15 Eagle all'F-16 Falcon, dallo Stealth all'elicottero AH-64 Apache, tutti rigorosamente *super deformed* e personalizzabili con tre colorazioni diverse. Da notare che anche la sequenza finale varia a seconda del mezzo selezionato inizialmente.
Ogni velivolo è provvisto di tre dotazioni di armi: un mitragliatore, una scorta di missili a ricerca (quando finiscono è possibile reintegrarli con appositi bonus sparsi qua e là per lo scenario) e una sorta di *smart bomb* o arma segreta, diversa a seconda dell'aereo scelto. L'aspetto grafico del gioco, come ho accennato, è molto carino e fumettoso: gli scenari sembrano usciti dalle pagine di un *manga* e anche i nemici più ostici ispirano sempre una grande simpatia. Per dare un'idea dello stile usato, basti pensare che quando con il vostro aereo andate a sbattere contro un palazzo o un ponte sentirete un'imprecazione del vostro pilota, accompagnata dall'immagine delle stelline che nei fumetti viene usata per raffigurare la sensazione di una botta in testa.
Se dunque l'aspetto stilistico del gioco si può considerare piuttosto riuscito, d'altro canto non si può dire lo stesso della realizzazione tecnica: gli scenari in cui sono ambientate le missioni sono, a parte qualche eccezione, piuttosto scarni e si notano dei discreti rallentamenti quando il numero di oggetti sullo schermo comincia a salire o quando si gioca in modalità *split-screen*.
Un altro problema è costituito dal fatto che il *briefing* delle missioni viene fatto completamente in giapponese e in certi casi è veramente difficile capire quale sia lo scopo del successivo combattimento. Mi è capitato in più di un'occasione di dover ricominciare una missione diverse volte, dopo aver passato un quarto d'ora a sparare a caso ai nemici, prima di focalizzarne il reale obiettivo. In definitiva *Choro Q Jet* è il classico gioco che, legato com'è alla cultura e alle manie giapponesi, venderà probabilmente migliaia di copie in patria, ma difficilmente potrà incontrare il consenso del pubblico europeo. Quindi il mio consiglio è di dargli un'occhiata solo se siete dei fan accaniti dei *manga* e se può solleticarvi particolarmente l'idea di un simulatore aereo in stile *super deformed*.

IGOR









Alcuni boss di fine missione, come quello ritratto qui a destra, sono decisamente spettacolari.

Ecco a voi un'autentica isola super deformed...

Si ringrazia
Game Start
per il CD

Commento **Per far capire appieno che tipo di gioco sia *Choro Q Jet*, potrei dire che questo sta ad *Ace Combat 2* come la serie di *Choro Q* sta a quella di *Ridge Racer*. In effetti la realizzazione è molto simpatica e non si può non sorridere sentendo gli strampalati versi di gaudio o di disappunto del vostro pilota impegnato nella battaglia. Ciò non toglie che il titolo sia rivolto prevalentemente ad un'utenza di nicchia, o comunque a coloro che, affascinati dall'originalità dell'idea alla base del gioco, siano disposti a non dare troppa rilevanza a una realizzazione tecnica poco convincente.**

Pro...
- *Nemici troppo carini*
- *Senza dubbio originale*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non eccelsa*
- *Difficile capire l'obiettivo in molte missioni*

Titolo : Choro Q Jet (R. Wings)
Casa : Takara
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Shooter

La Pagella...

Grafica	**75**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**80**
Longevità	**78**
Originalità	**82**

71

CHARON K'LHANNA PRA'MIN ARCHON ROCHAN OAH'MON TARG

PERFECT ASSASSIN

PRESENTED BY GROLIER INTERACTIVE

LA GROLIER INTERACTIVE PRESENTA PERFECT ASSASSIN UNA PRODUZIONE VERITAS PRODUCTION
CREATO DA KEV WALKER SVILUPPATO DA SYNTHETIC DIMENSIONS
© Veritas Production Ltd

SALVO COMPLICAZIONI STAI PER MORIRE

MANUALE IN ITALIANO
VERSIONE GIOCO

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE

distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.910 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

GROLIER INTERACTIVE

PlayStation™

PlayStation™ e PlayStation™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.
Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari

Retrogaming

PARTE OTTAVA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)

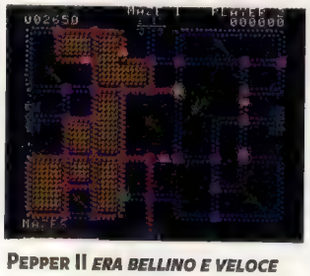
IL COLECOVISION, LA LEXUS DEI VIDEOGIOCHI ALL'INIZIO DEGLI ANNI '80.

Autunno 1982. Entro nel mio negozio di videogiochi preferito, un vero mito: pensate che il proprietario era uno che i giochini li amava davvero, altro che negoziante di (s)fiducia vendiciofeche. Appena entro, al grido di "*Ma hai visto cos'è appena uscito in USA?*", mi sbatte sotto il naso un cataloghino a colori. Così, senza preavviso, senza essere magari conscio (oppure invece sì) che mi si sarebbe bloccato il respiro, le pupille mi si sarebbero dilatate istantaneamente e il mio amor proprio avrebbe subito un colpo durissimo. E presto, anche il mio portafogli. Quel cataloghino recava la scritta "Colecovision" e foto a colori di un sistema di videogiochi mai visto. La grafica più incredibile comparsa sugli schermi di casa fino ad allora! Schermate di parecchi tra i maggiori successi da bar del momento: ***Donkey Kong, Lady Bug, Zaxxon, Pepper II***... praticamente indistinguibili dalle macchine da bar. E io avevo comprato un Intellivision da pochissimo, *sfigasfigasfiga*, e venivo così sbattuto di fronte alla dura realtà che ormai era già obsoleto. Già, perché chi avrebbe voluto toccare un Intellivision dopo aver testimoniato l'esistenza del miracolo Colecovision? Troppo bello per essere vero, dite voi? Appunto. Perché il Colecovision era ottimo dal punto di vista tecnico (specifiche molto simili a quelle dei computer MSX: processore Z80A a 3.58 MHz, 24 K totali di RAM e ROM fino a 32 K), ma non era tutto oro quello che luccicava. I giochi erano ancora ben lungi dall'essere "uguali al bar". Forse solo ***Lady Bug*** riusciva nell'intento, perché era un gioco di labirinto abbastanza semplice, un solo schermo. Ma giochi a più schermi/livelli diversi come ***Donkey Kong*** (la *killer application* inclusa con la console) erano una delusione: non c'erano tutti gli schermi, mancava la tabella dei record, la possibilità di inserire le proprie iniziali e gli intermezzi animati. Il tutto per un prezzo che, caspita, mica erano bruscolini: quasi il doppio di Atari e Inty. Almeno la giocabilità si salvava? Per lo più neppure quella, anzi... Certi giochi erano facilissimi (tipo ***Zaxxon, Cosmic Avenger, SubRock*** o ***Space Panic***), altri mostruosamente difficili (***Burgertime*** ad esempio). Ma soprattutto si provava perennemente quella sensazione, quel non-so-che tipo "non mi sto divertendo manco per un tubo". Insomma, un mesetto dopo aver comprato il Coleco, mi trovavo a rimpiangere amaramente di aver venduto Atari E Intellivision per potermelo permettere. La console Coleco introdusse la terza generazione dei videogiochi: ricapitolando, prima = ***Pong***, seconda = console programmabili (Atari, Intellivision, etc.), terza = grafica ad alta risoluzione (CV, Atari 5200, Creativision, Hanimex, Vectrex). Fu anche la prima console a introdurre il concetto di "un sacco di bella grafica, ma giocabilità pressoché nulla". Suona familiare, no? Beh, ora potete far risalire tutta la colpa al CV per una certa tendenza attuale del mercato... In USA aveva sfondato in modo massiccio. Look aggressivo; i comandi sembravano un sogno, perché univano le innovazioni dell'Intellivision (tastierino numerico, pulsanti di fuoco/azione laterali & multipli) con la duttilità di un joystick. In teoria, perché il funghetto ibrido disco/ *stick* del Colecovision era un vero dolore da usare, da vesciche istantanee. Ma soprattutto la rapidissima diffusione di mercato del Colecovision era dovuta in gran misura alla sua modularità. Ruolo di primissimo piano lo aveva svolto il modulo di espansione 1, l'emulatore Atari VCS. Un gran numero di utenti Atari erano passati a CV perché avevano potuto conservare le loro biblioteche di giochi VCS (e ovviamente l'Atari, incavolata come una biscia, aveva citato per danni la Coleco). Un altro buon numero di acquirenti era stato catturato dal modulo 2, il volante di guida. Era creato per *Turbo*, gioco di corse Sega che introduceva una prospettiva di 3/4 e una gran varietà di scenari. Infine, molti acquirenti erano stati attirati da...*Ta-Dah!* Un altro, famigerato, presuntuoso, carissimo, pieno-di-bug, incapace-di-offrire-quanto-promesso, modulo computer. Si chiamava *Adam*. A differenza del modulo Intellivision, questo almeno era davvero potente: 80 K di RAM, assolutamente enorme all'epoca. Aveva il proprio sistema di memorizzazione dati, il *Datapak*, un *drive* per cassette digitali (simili nel funzionamento a un *floppy disk*), e la propria stampante, pure di buona qualità. PICCOLO particolare: tutto ciò veniva a costare una paccata di soldi. Da noi sparavano circa un milione (costo dell'espansione per chi già possedeva la console, di più per il sistema autonomo), in USA circa 600$. E parecchi fan Coleco erano incavolati neri perché al posto dell'*Adam*, rimpiazzato all'ultimo momento, sarebbe dovuto uscire il *Super Game Module*, un'espansione con giochi su nastri digitali che sembrava parecchio meglio, e molto meno cara, dell'Adam. Ma quello era il periodo della febbre del computer e all'improvviso imparare il Basic era diventato più importante dei giochini. In Italia il Colecovision era stato importato da CBS/Ricordi abbastanza tardi, verso fine primavera '83; appena una manciata di mesi prima del grande crollo del mercato dei videogiochi. Nel giro di sei mesi il CV si dimezzò di prezzo... Fino a qualche anno fa cartucce Coleco invendute intasavano ancora i negozi (e ce ne sono in giro... *checkate* Bona a Bra, importatore del Gruppo Giraffa all'epoca).

DONKEY KONG: NOTEVOLISSIMO, MA LE DIFFERENZE CON LA VERSIONE ORIGINALE C'ERANO ECCOME...

RIGIOCARE LE ORIGINI

Sulla Rete circolano emulatori Colecovision per Windows95 e Mac niente male, ma non dovreste neppure faticare molto a ritrovare una console, ce ne sono a bizzeffe nei nostri solai. Consiglio caldamente ***Lady Bug*** e ***Pepper II***, se vi piacciono i giochi di labirinto. ***Mr. DO!*** invece deludeva parecchio, specie per il sistema di controllo, da piangere. Validissimo invece il seguito, ***Mr. DO's Castle***, anche se abbastanza raro. Credeteci o no, uno dei migliori giochi è ***Smurfs***, ovvero... I PUFFI! Ho ancora nelle orecchie le sghignazzate dei miei amici quando gli ho mostrato la cartuccia nuova di pacca quasi 14 anni fa. Peccato che poi, una volta cominciato a giocare, non abbiano più fiatato. Perché oltre a una grafica da sballo (per i canoni di allora, ma decente anche oggi) era un *platform* avvincente, almeno in un'epoca in cui ***Super Mario*** era ancora là da venire. Carine le versioni di giochi Atari tipo ***Centipede*** e ***Galaxian***, ma francamente lentine. Bello ***Cabbage Patch Kids***, sì, proprio il gioco delle bambole per cui i papà americani si scazzottavano nei negozi di giocattoli per Natale '83/'84. In realtà è la versione di un gioco per computer MSX della Konami che si chiamava ***Athletic Land***; un altro *platform* dalla grafica bella e soprendentemente giocabile, in mezzo a una pletora di squalliderie.



PEPPER II *ERA BELLINO E VELOCE (PER GLI STANDARD DELL'EPOCA), MA ALQUANTO FACILE.*

***UN GIOCO DEL '97? SÌ, C'È ANCORA CHI PROGRAMMA PER IL CV. QUESTA È UNA VERSIONE DI* STAR CASTLE.**

CABBAGE PATCH KIDS: *EHM, MA NON AVRANNO MICA "PRESO SPUNTO" DA* PITFALL, *VERO?*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
30 NUOVI ELEMENTI CHIAVE DI GIOCO RISPETTO A COMMAND & CONQUER.
40 MISSIONI, SEQUENZE COMPLETE, METRAGGIO VIDEO DAL VIVO.
COMPATIBILITA' CON MOUSE E POSSIBILITA' DI COLLEGAMENTO A DUE GIOCATORI.
GRAFICA COMPLETAMENTE RIDISEGNATA.
Westwood
Distribuito da: Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***TOCA Touring Car*** (L 60.000), ***DiscWorld 2*** (L 50.000), ***Broken Sword*** (L 50.000), ***Exhumed*** (L 45.000), ***FIFA '98*** (L 70.000), ***Myst*** (L 40.000), ***Fighting Force*** (L 50000), ***Herc's Adventure*** (L 40.000), ***Player Manager*** (L 35.000), ***Vandal Hearts*** (L 40.000), ***Rage Racer*** (L 35.000), ***Ray Tracers*** (L 50.000), ***Need for Speed 2*** (L 50.000), ***Formula 1*** (L 35.000), ***Formual 1 '97*** (L 50.000). Altre versioni: ***Tobal 2*** (Jap L30.000), ***Need for Speed*** (Usa L 25.000), ***Striker*** (Jap L 20.000), ***Dracula X*** (Jap L 30.000), ***Total NBA '96*** (Usa L 20.000).
Per informazioni telefonare allo 0347/4693926 e chiedere di **Marzio.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Fade to Black*** (Pal L 40.000), ***Pro Pinball*** (Pal L 25.000), ***RayMan*** (Pal L 30.000), ***Rapid Reload*** (Pal L 20.000), ***Alien Trilogy*** (Pal L 50.000), ***Doom*** (Pal L 50.000), ***Parodius*** (Jap L 25.000), ***Total NBA '96*** (Usa L 30.000), ***Warrior of Fate*** (Jap L 20.000) e ***Syndicate Wars*** (Pal L 70.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare 02/9440879 allo e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Broken Sword*** (L 60.000), ***Crash Bandicoot*** (L 70.000), ***X2*** (L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 0376/898289 e chiedere di **Cristian.**

VENDO giochi per Sony PlayStation Pal. Fra i titoli: ***OddWorld, Tomb Raider*** (con soluzione), ***Tekken 2, Street Fighter Alpha 2, Crash Bandicoot, Soviet Strike, Star Gladiator, Lomax*** a L 60.000 l'uno. Massima serietà e garanzia. Annuncio valido per la zona di Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 0338/559307506 e chiedere di **Sebastiano.**

VENDO Sony PlayStation Pal in ottime condizioni + 28 giochi tra i migliori + svariati *demo*. Accessori: 1 joypad, 1 joypad analogico vibrante, 1 joystick (doppio) analogico, 2 *memory card*, cavo Scart RGB, borsa porta-console. Vendo in blocco a prezzo interessante, trattabile. Possibile dilazionare.
Per informazioni telefonare allo 0360/322432 e chiedere di **Michele.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal, tutti rigorosamente originali: ***Total NBA '96*** (L 40.000), ***Formula 1 '97*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha 2*** (L 45.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 30.000), ***Tekken 2*** (L 40.000), ***The King of Fighters '95*** (L 45.000), ***International SuperStar Soccer Pro*** (L 50.000), ***WipEout*** (L 40.000) e ***Castlevania*** (L 70.000).
Per informazioni telefonare allo 08/220378 e chiedere di **Carlo.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Blam! Machinehead*** (L 30.000) e ***Soul Blade*** (L 65.000).
Oppure scambio con: ***Die Hard Trilogy, WipEout 2097*** e ***Destruction Derby 2***. Vendo inoltre per Nintendo 64: ***Mario 64, Super Mario Kart*** a L 95.000. ***Wave Race*** a L 99.000. ***Killer Instinct*** e ***Turok*** a L 110.000.
Per informazioni telefonare allo 049/790750 ore pasti e chiedere di **Federico.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Actua Soccer*** (Euro L 25.000), ***Rage Racer*** (Jap L 60.000), ***The Need for Speed*** (Euro L 50.000), ***Total NBA '96*** (Euro L 50.000), ***Broken Sword*** (Euro L 50.000) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0874/60786 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation versione Pal: ***Syndicate Wars*** (L 75.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 70.000), ***Tomb Raider*** (L 70.000), ***Resident Evil*** (L 70.000), ***FIFA '96*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 0338/5655624 dalle 17 in poi e chiedere di **Roberto.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO software per Sony PlayStation. Solo titoli originali. Ho a disposizione: ***V-Rally, Soul Blade, Formula 1, Syndicate Wars*** e molti altri. Cerco in particolare ***WipEout XL, NBA in the Zone 2*** ecc. ecc.
Per informazioni telefonare allo 0883/613562 e chiedere di **Nicola.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli a L 30.000 ognuno: ***Blazing Dragons, Rayman, Pitball, Ridge Racer, Revolution X***.
Per informazioni telefonare allo 02/9055625 e chiedere di **Federico.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***Wing Commander 4, The D, Motor Toon GP 2***. Cerco inoltre ***Myst*** e ***Overblood***.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di **Walter.**

VENDO Sony PlayStation Pal + 2 joypad + Mad Catz 2 + *memory card* + 18 giochi. Valuto qualsiasi proposta purché ragionevole.
Per informazioni telefonare allo 0347/4885309 e chiedere di **Giulio.**

VENDO, causa doppio regalo, per Sony PlayStation ***Final Fantasy VII*** oppure scambio con un gioco recente, preferibilmente in italiano.
Per informazioni telefonare allo 070/9270928 e chiedere di **Remo.**

CERCO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Sim City 2000, Sampras Extreme Tennis, Virtual Pool, Victory Boxing, Die Hard Trilogy, WipEout 2097*** a non più di L 40.000 l'uno. Vendo inoltre ***V-Rally*** (L 50.000), Actua Golf (L 40.000), ***International Track & Field*** (L 35.000) e ***Formula 1*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 0347/6632189 ore serali e chiedere di **Giuseppe.**

CERCO per Sony PlayStation: ***Command & Conquer, C&C Red Alert, Player Manager***.
Per informazioni telefonare allo 0173/33949 e chiedere di **Enrico.**

CERCO per Sony PlayStation tutte le ultime novità, esclusivamente in formato NTSC.
Per informazioni telefonare allo 0431/33514 e chiedere di **Alessio.**

CERCO Sony PlayStation europea (possibilmente ultimo modello) max due mesi di vita, con joypad, cavi, imballi a L 200.000.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

SCAMBIO PlayStation con joypad, 2 *memory card*, cavo Scart e 5 giochi: ***Suikoden, FIFA '97, Resident Evil, Loaded*** e ***Topolino***. Il tutto ha un mese di vita, in cambio di un Nintendo 64 con gioco o di un Saturn con 4 giochi.
Per informazioni telefonare allo 0732/4780 e chiedere di **Leo.**

SCAMBIO giochi per Sony PlayStation nella sola zona di Gallarate – Busto Arsizio.
Per informazioni telefonare allo 0331/669607 e chiedere di **Pablo.**

SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti titoli: ***Dark Forces, Disruptor, NBA Live '97, Broken Sword*** con ***Vandal Hearts, Soul Blade, Odd World, Micro Machines V3, Sim City 2000, V-Rally*** o ***War Craft 2***.
Per informazioni scrivere a **Gabriel Costantino** V.le Timano 14, 42100 ReggioEmilia (RE).

SCAMBIO per Sony PlayStation: ***Vandal Hearts, Command & Conquer, Victory Boxing, Blood Omen, Excalibur, Tunnel B1*** e molti altri solo ed esclusivamente con ***WarHammer, Tomb Raider*** e ***Resident Evil***.
Per informazioni telefonare allo 0360/705597 e chiedere di **Max.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Giochiamo al dottore

theme HOSPITAL™

Prendetevi cura degli ammalati, ordinate le medicine, pagate le fatture in Theme Hospital, il gioco più infettivo mai esistito dopo Theme Park. Non farti sfuggire il grande successo ora disponibile su PlayStation.

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog ed il logo Bullfrog sono marchi registrati di Bullfrog Productions Ltd. in U. S. e/o altri paesi. "PlayStation" e sono marchi registrati di Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati

PARLATO IN ITALIANO

PlayStation™

by C.T.O.

http:// www.cto.it

SCOPERTA UNA NUOVA FONTE DI ENERGIA.

T3 entra nel mondo della tecnologia e lo esplora con occhi nuovi, con la curiosità di chi ricerca le sue applicazioni pratiche nella vita quotidiana, ma anche con un'attenzione particolare alle nuove frontiere culturali del "villaggio globale" tecnologico. Superando i limiti del linguaggio specialistico, da addetti ai lavori, la rivista dà spazio al divertimento intelligente, all'emozione che viene dal futuro. Dall'hi-fi alla TV digitale e stereofonica, dalla bicicletta più leggera e aerodinamica all'off-shore più veloce, dai telefoni cellulari più evoluti alle moto del futuro, T3 propone ogni mese novità sorprendenti da tutto il mondo, accompagnate da riflessioni sul tema della tecnologia e della sua presenza nella nostra vita.

Per chi legge T3, è già domani.

T3, la rivista che sprigiona tutta la forza

e la creatività della ricerca tecnologica.

Guida a Bloody Roar

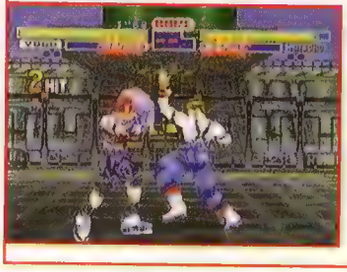
Bloody Roar *contiene molte* ***mosse e combinazioni di colpi*** *altamente complesse, che richiedono un certo allenamento prima di poter essere padroneggiate a dovere. In questa Guida, oltre ai* ***classici attacchi****, troverete anche* ***una serie di combo*** *da noi sviluppate che vi consentiranno di diventare, previo un certo periodo di allenamento, dei* ***veri e propri maestri****.*

DIAMOCI UNA MOSSA!

P = Pugno K = Calcio B = Beast

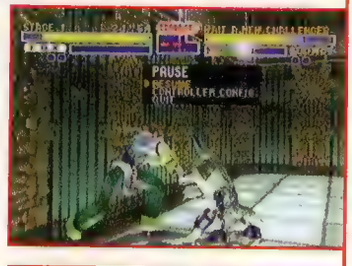
Tutte le mosse sono descritte dalla posizione di partenza del giocatore n°1, ovvero con voi sulla sinistra e il vostro avversario collocato nella porzione destra di schermo. E' quindi pacifico che, in caso di posizioni invertite, tutte le varie mosse e combinazioni dovranno essere ribaltate.

Tutte le combinazioni di mosse che utilizzano il tasto *Beast* dovranno essere eseguite mentre siete in forma di animale. Al contrario tutte le combinazioni che non includono il tasto *Beast* potranno essere eseguite in qualsiasi modalità.



TRUCCHI E STRATEGIE

Tanto per chiarirvi subito le idee, in ***BR*** è inutile premere i tasti a casaccio. Meglio invece convogliare le energie in qualcosa di più costruttivo cominciando a scegliere il personaggio che più vi aggrada e scoprire le mosse che meglio si sposano con il vostro stile di lotta utilizzando la modalità di pratica. Cercate quindi di prendere la mano con il maggior numero di colpi possibili così da poter eseguire fluidamente più mosse in sequenza.



GREG: THE OBCESSED WANDERER

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Low Swipe
↓ + K	Heavy Stomp
↓ + B	Doppio Axe Handle
↑ + P o K o B	Balzo sull'avversario

Prese

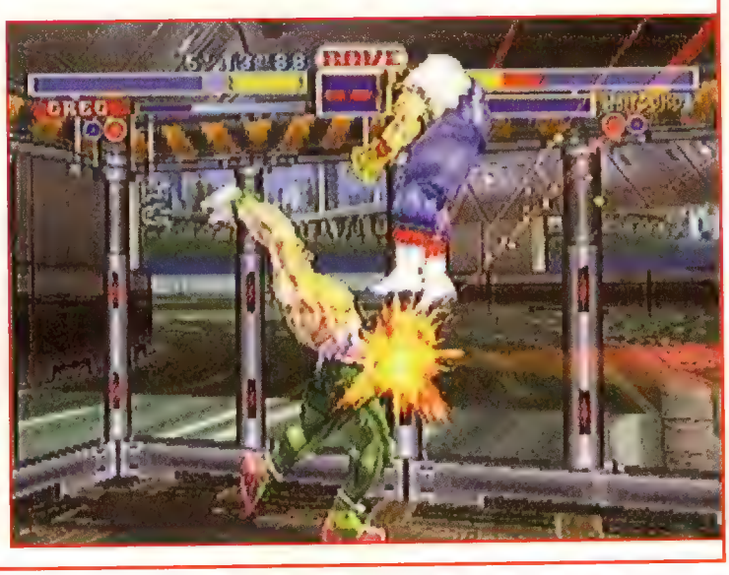
P + K (come umano)	Pugno alla testa
P + K (come bestia)	Testata
P + K (alle spalle)	Presa judo

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Presa alla gamba e proiezione
↓, ↑, → + K	Lifting Throw (in avanti)
↓, ↑, → + B	Presa e triplo Slam
↓, ↗, ← + P	Pugno alto quindi tenete premuto ←. Pigiate poi P non appena Greg solleva il pugno
↓, ↗, ← + K	Calcio potenziato
↓, ↗, ← + B	Lifting Throw all'indietro

Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

↑ + P, P, P	Triplo pugno basso
↓ + P, ↓ + K, K	Pugno basso più combo di calci bassi e alti
← + P, ↓ + P	Hard Arm Swing combo
↑ + P, P	Doppio Smash più Smash a due mani
↑ + P, ↓ + P	Doppio Smash più tuffo basso
→, → + P, P	Pugno forte seguito da pugno medio
→, → + P, ↓ + K	Pugno forte seguito da Splits Sweep
← + P, → + K	Doppio Smash più pugno e calcio
→, tenete premuto → + P	Tuffo in corsa
↓, tenete premuto ↓ + P	Rising Smash
→ + K, ↓ + B	Calcio forte più doppia ginocchiata
← + K, K, B, B, B	Calcio ribaltato più calcio frontale, seguito da triplo Smash più attacco sul posto
← + K, K, B, B, ↓ + B	Calcio ribaltato più calcio frontale, seguito da combo a due mani
→, → + K	Doppio calcio alla gamba in salto
→, tenete premuto → +K	Doppio calcio volante
↓, tenete premuto ↓ + K	Low Sitting
B, B, Special	Doppio Swipe più Special
B, → + B	Swipe più Swipe di spalle
→ + B, Special	Swipe ribaltato più Special
← + B, B, B, B	Slap forte più triplo attacco da terra
→, → + B, Special	Running Slap più Special
→, tenete premuto → + B	Flop in tuffo
↓, tenete premuto ↓ + B	Proiezione alta
↑, ↓ + B	Scivolata con salto
↑, ← o → + B	Flop in salto



YOGO: THE MAD PERSUER

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Pugno a terra
↓ + K	Calcio a terra
↓ + B	Spazzata a terra
↑ + P o K o B	Saltate sull'avversario

Prese

P + K (come uomo)	Presa judo
P + K (come bestia)	Presa alla gola
P + K (alle spalle)	Presa judo 2 (uguale per bestia e uomo)

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Rushing Elbow
↓, ↑, → + K	Ginocchiata in salto
↓, ↑, → + B	Neck Rip
↓, ↗, ← + P	Charge-up Uppercut
↓, ↗, ← + K	Calcio girato
↓, ↗, ← + B	Salto indietro (se urtate il muro mentre state volando, potrete utilizzare la parete per sferrare un nuovo attacco premendo i tasti P, K o B)

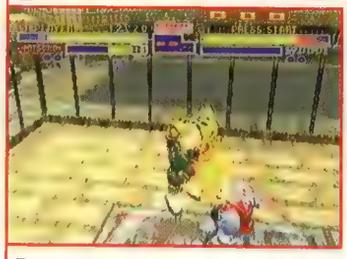
Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

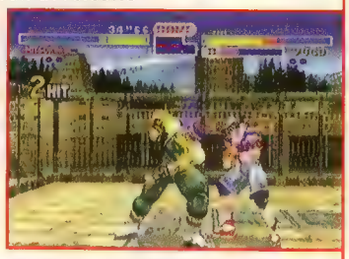
P, P, P, Special	Triplo pugno con mossa speciale
P, P, B, Special	Triplo pugno in modalità bestia
P, K, K	Pugno più doppio calcio
P, K, ↓ + K	Pugno e calcio più spazzata bassa
↓ + P, ↓ + K	Pugno basso e calco basso
← + P, ↓ + P	Doppio uppercut, prima alto e poi basso
K, K	Doppio calcio
K, ↓ + K	Calcio alto più calcio basso
↑ + K, K	Doppio calcio medio
↓ + K, P, K	Calcio basso più combo di pugni e calci
↓ + K, P, Special	Calcio basso più pungo con supermossa
P, K, K, ↑ + K	Combo di pugni e calci con calcio volante
B, B, Special	Doppio Slash con mossa speciale
B, ↗ + K	Slash con spazzata bassa
B, ↓ + B	Slash con uppercut a due mani
B, B, P, P, P	Doppio Slash più combo di 3 pugni
B, B, K, K	Doppio Slash più combo di 2 calci
↑ + B, ↑ + P	Smash basso con Uppercut
↗ + B, ↗ + B	Calcio ribaltato
←, ← + B	Passa indietro più Slash
↓, tenete premuto ↓ + P	Uppercut in salto
↓, tenete premuto ↓ + K	Calcio alto
↓, tenete premuto ↓ + B	Uppercut rotante

MITSUKO: THE PASSIONATED SEARCHER

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Forearm Smash
↓ + K	Stomp
↓ + B	Belly Flop
↑ + P o K o B	Balzo sull'avversario





Prese

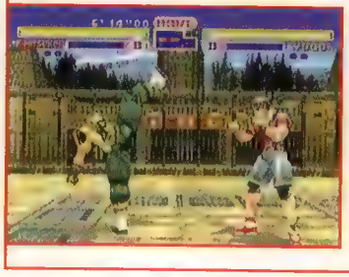
P + K (come umano)	Testata
P + K (come bestia)	Triplo Bear Hug
P + K (alle spalle)	Presa judo

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Neck slam
↓, ↑, → + K	Presa al collo
↓, ↑, → + B	Lift & smash
↓, ↗, ← + P	Carica di testa
↓, ↗, ← + K	Earthquake Stomp
↓, ↗, ← + B	Wind Up (continuate a premere B per una combo da 9 hit)

Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

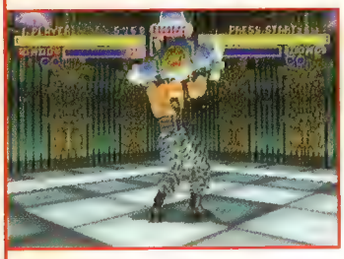
↓ + B, B, ↑ + B	Testata in aria, testata bassa più salto sull'avversario
→ + P, K	Pugno più calcio medio
→ + P, → + K, K	Pugno più ginocchiata seguita da un calcio medio
↑ + P, ↑ + P	Doppio pugno in aria (questa mossa può essere ripetuta all'infinito)
→, → + P	Pugno rotante
→, tenete premuto → + P	Flying Shoulder
↓, tenete premuto ↓ + P	Leaping Uppercut
K, P	Combo di calcio e pugno
↑ + K, ↓ + K, K	Doppio calcio basso e calcio alto
→, →, K	Calcio alto forte
→, tenete premuto → + K	Cannonball umana
↓, tenete premuto ↓ + K	Calcio alto
B, B, ↓ + B, ↑ + B	Testate
B, B, Special	Doppia testata più Special
↓ + B, B, ↑ + B	Doppia testata con Stomp Attack
→, → + B	Testata in corsa
←, ← + B	Passo indietro seguito da testata
→, tenete premuto → + B	Corsa e tuffo
↓, tenete premuto ↓ + B	Tuffo lungo il pavimento
↑, ← o → + B	Testata volante

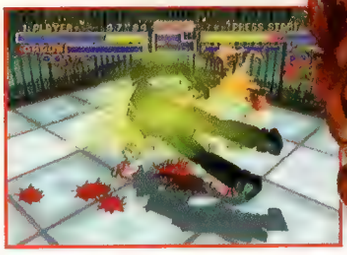


GADO: THE MERCENARY OF LEGEND

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Flying Elbow
↓ + K	Foot Stomp
↓ + B	Claw Swipe
↑ + P o K o B	Per saltare sull'avversario



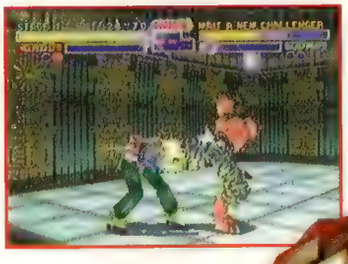


Prese

P + K (come umano)	Presa atomica
P + K (come bestia)	Blocco alla gola
P + K (alle spalle)	Presa judo

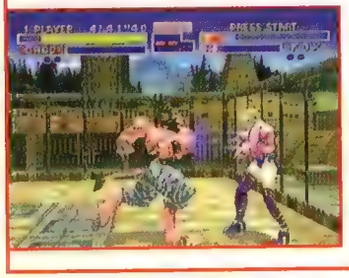
Mosse Speciali

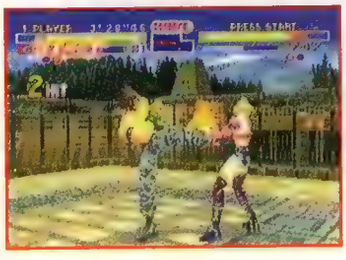
↓, ↑, → + P	Doppio Face Smash
↓, ↑, → + K	Super Calcio alto
↓, ↑, → + B	Presa alla gola più Slash
↓, ↑, ← + P	Power-pugno
↓, ↑, ← + K	Triplo calcio
↓, ↑, ← + B	Uppercut più Slash

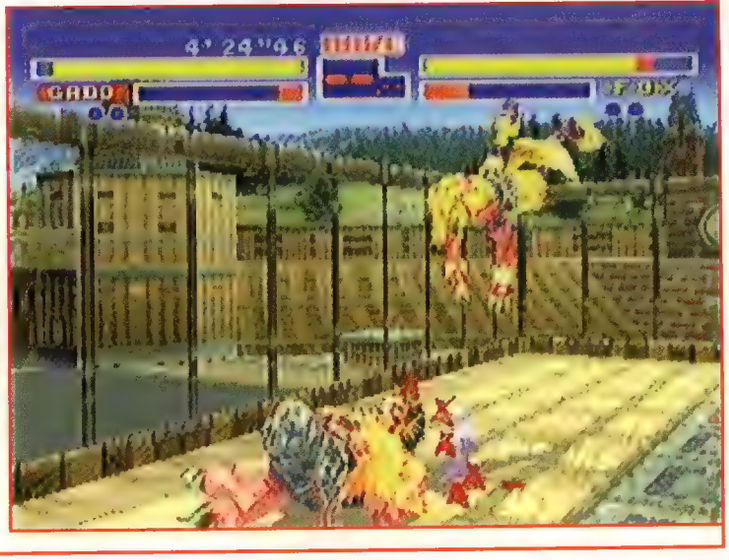


Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

↑ + P, ↓ + K	Smash basso più Sweep
← + P, P, K, K	Turning Elbow Smash, pugno alto più doppio calcio rapido
→, →, P	Carica di spalla
→, tenete premuto → + P	Rugby Tackle
↓, tenete premuto ↓ + P, P	Doppio pugno nascente
K, ← + P, P, B	Calcio alto più Turning Elbow con combo di pugno e Slash
→ + K, K, K	Doppio calcio medio più super-calcio alto
→ + K, ↓ + K, K	Ginocchiata alta più calcio basso e alto
→, →, K	Ginocchiata volante
→, tenete premuto → + K	Running Slide
↓, tenete premuto ↓ + K	Super calcio alto
B, B, → + K, K, K	Doppio Slash più combo di 3 calci
B, B, → + K, ↓ + K, K	Doppio Slash con combo di calci bassi
B, ↓ + B, B, Special	Slash alto e basso più Special
→ + B, Special	Pugno medio forte con Special
↓ + B, B, Special	Doppio Slash basso più Special
→, → + B	Testata volante
←, ← + B	Balzo indietro e doppio pugno forte
→, → + tenete premuto, B	Running Dive
↓, tenete premuto ↓ + B	Leg Sweep Roll
↑, ← o → + B	Slash volante







ALICE: THE ANGEL IN COUNTERATTACK

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Doppio Smash
↓ + K	Calcio forte a terra
↓ + B	Salto mortale
↑ + P o K o B	Balzo sull'avversario

Prese

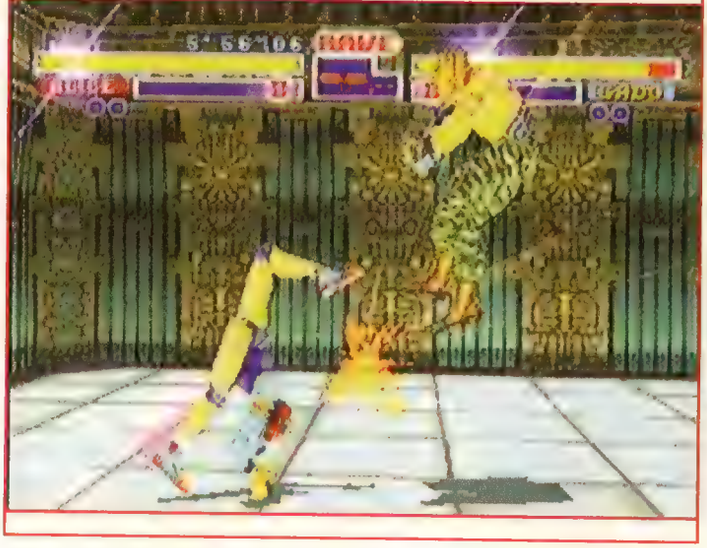
P + K (come umano)	Shoulder Ride Flip
P + K (come bestia)	Calcio
P + K (alle spalle)	Presa ribaltata

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Rising Spin Attack
↓, ↑, → + K	Handstand Flip
↓, ↑, → + B	Testata volante più proiezione
↓, ↑, ← + P	Charge-up Attack
↓, ↑, ← + K	Calcio ribaltato
↓, ↑, ← + B	Jump & Land Attack

Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

P, P, P	Tripla combo di pugni
→ + P, B, B, B, → + B	Combo multi-pugno
→ + P, B, B, B, ↓ + B	Combo multi-pugno che termina con un pugno basso
→ + P, B, B, B, ← + B	Combo multi-pugno che termina con un calcio alla testa
→ + P, B, B, K	Combo multi-pugno che termina con un calcio alto
P, K, K, → + P	Doppio calcio con pugno forte
P, K, K, ↓ + K	Pugno più 3 calci
P, K, K, ← + K	Pugno, calcio più calcio rotante
↑ + P, K	Smash forte più calcio
← + P, P, Special	Doppio Smash forte più Special
← + P, P, ← + K	Doppio Smash più calcio
→, → + P	Pugno in corsa
→, tenete premuto → + P	Charging Shoulder Smash
K, K, ↓ + K	Doppio calcio alto più calcio basso
→ + K, ← + K	Cartwheel in avanti più Cartwheel indietro
→ + K, ↓ + K, ↓ + P	Cartwheel più calcio basso e pugno
↓ + K, ↓ + K	Doppio calcio basso
→, → + K	Ginocchiata volante
→, tenete premuto → + K	Sliding Tackle
↓, tenete premuto ↓ + K	Flip indietro
B, B, B, ↓ + B	Combo di 4 pugni
B, B, B, ← + B	Combo di 3 pugni seguita da un calcio alla testa
B, B, ↓ + K	Doppio pugno più calcio basso
→, → + B	Calcio alto in corsa
→, tenete premuto → + B	Salto mortale in corsa più calcio
↓, tenete premuto ↓ + B	Roll in avanti più calcio



FOX: THE CLAWS OF INSANITY

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Doppio pugno a terra
↓ + K	Calcio a terra
↓ + B	Claw Slash a terra
↑ + P o K o B	Saltare sull'avversario

Prese

P + K (come umano)	Neck Breaker
P + K (come bestia)	Leg Biting
P + K (alle spalle)	Spaccaschiena

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Triplo Strike medio
↓, ↑, → + K	Calcio volante
↓, ↑, → + B	Charging più doppio Claw Swipe
↓, ↑, ← + P	Charge-up più colpo alle spalle
↓, ↑, ← + K	Calcio in alto
↓, ↑, ← + B, B	Roll all'indietro più attacco in salto

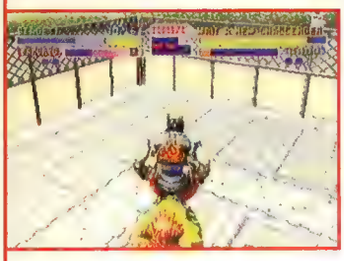
Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

P, P, P, P, Special	Combo di pugni multipli o più Special
P, P, K	Doppio pugno più calcio
→ + P, P, P, K	Chest Slash più pugno e calcio
→ + P, P, P, ← + P	Chest Slash più pugno e Slap medio
↓ + K, ↓ + K	Doppio Flip indietro (anche più volte)
↑ + P, ↑ + P	Salti mortali in avanti
↑ + P, P	Salto mortale in avanti più Elbow
↑ + P, B	Salto mortale in avanti più doppio calcio
↑ + P, P, Special	Doppio Slash più Special
→, → + P	Pugno medio in corsa
→, tenete premuto → + P	Carica media in corsa
↓ + K, K	Combo di calci alti e bassi
↓ + K, ↓ + K	Calcio basso più Sweep basso
← + K, ↓ + K, K	Calcio alto più combo di calci medi e bassi
↑ + K, ↑ + K	Doppi salti mortali in avanti
→, → + K	Ginocchiata alta
→, tenete premuto → + K	Spinning flying attack
B, B, B, B, ↑ + K	Foot Slash multiplo più Flip all'indietro
B, B, Special	Doppio Foot Slash più Special
→, → + B	Roll in avanti
←, ← + B	Roll indietro più Spring in avanti
→, tenete premuto → + B	Tuffo in avanti
←, tenete premuto ↓ + B	Roll in avanti
↑, ← o → + B	Flip verticale

BAKURYU: THE STRIKER IN THE DARK

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Pugno a terra
↓ + K	Calcio a terra
↓ + B	Slash a terra
↑ + P o K o B	Balzo sull'avversario



Prese

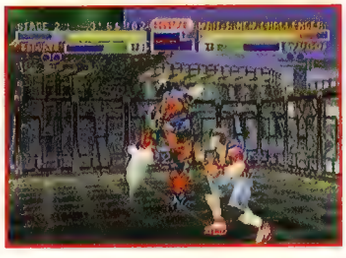
P + K (come umano)	Smash ribaltato
P + K (come bestia)	Spinning Neck Twist
P + K (alle spalle)	Caduta di collo

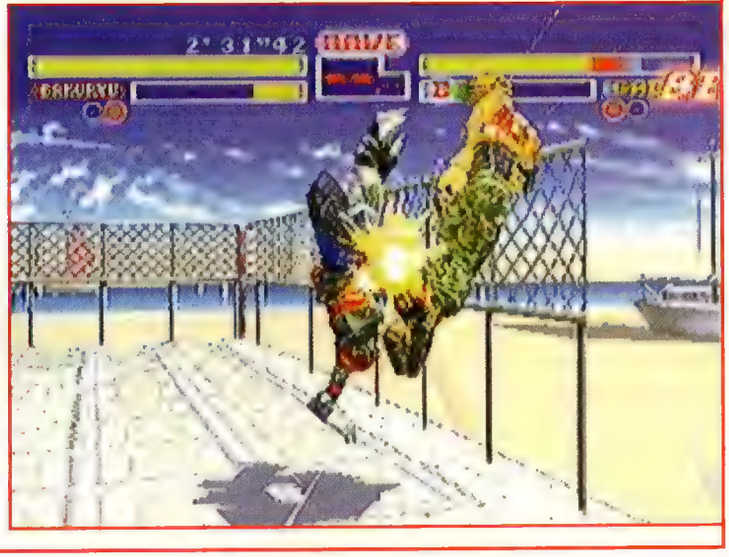
Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Proiezione volante, solo quando l'avversario sta cadendo al suolo
↓, ↑, → + K	Sparizione ninja (per apparire dietro all'avversario)
↓, ↑, → + B	Spallata e Slash
↓, ↑, ← + P	Carica
↓, ↑, ← + K	Sparizione ninja (per apparire davanti all'avversario)
↓, ↑, ← + B	Super-uppercut

Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

P, P, P, P, → + P	Combo di pugni veloce più uppercut rontante
P, P, P, P, Special	Combo di pugni veloce più Special
P, P, P, ↑ + P	Triplo pugno più salto in avanti
P, P, K, K	Doppio pugno più doppio calcio
P, P, K, ↓ + K	Doppio pugno, calcio alto più Sweep basso
P, K, K, K	Pugno più triplo calcio
P, K, K, Special	Pugno più doppio calcio con Special
↑ + P, P, Special	Swipe alto più Elbow Smash, seguito da una Special
↑, + P, K	Hand Claw più calcio
→, →, P	Chest blast
→, tenete premuto + P	Running swipe
↓, tenete premuto ↓ + P	Rising elbow
K, K, K	Triplo calcio
K, K, → + K	Doppio calcio più salto mortale frontale
K, K, Special	Doppio calcio più special
→ + K, ← + K	Salto mortale frontale più salto mortale di spalle
↑ + K, K, K	Calcio basso più doppio alto calcio
↑ + K, ↓ + K	Doppio calcio basso
→, →, K, K, K	Triplo calcio nascente
→, tenete premuto → + K	Calcio volante
↓, tenete premuto ↓ + K	Roll in avanti più calcio fluttuate
B, B, ↓ + B	Doppio Swipe più doppia spazzata bassa
→ + B, B, Special	Doppio Stab più Special
→, → + B	Lunging Butt
←, ← + B	Doppio smash
→, tenete premuto → + B	Corkscrew Dive
↓, tenete premuto ↓ + B	Doppio smash
↑, ← o → + B	Slash volante

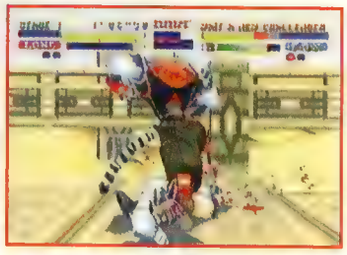




LONG: THE FIST OF DESTINY

Quando l'avversario è al tappeto.

↓ + P	Pugno a terra
↓ + K	Heavy Stomp
↓ + B	Swipe a terra
↑ + P o K o B	Balzo sull'avversario



Prese

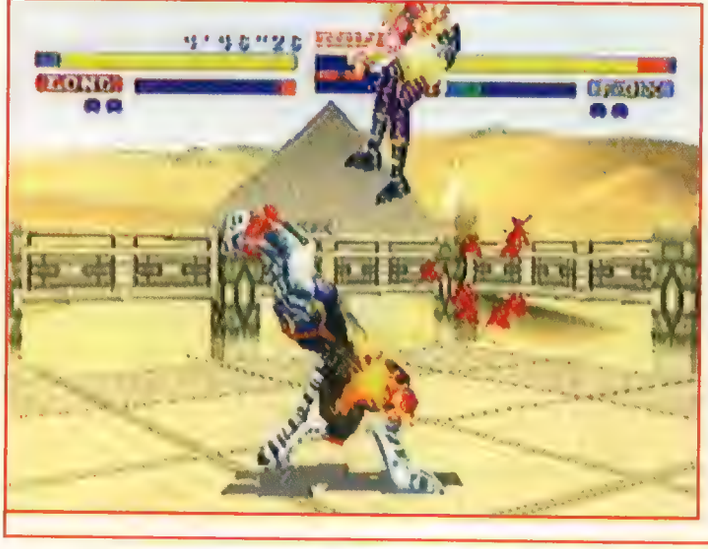
P + K (come umano)	Sonic blast
P + K (come bestia)	Pin basso più doppio pugno
P + K (alle spalle)	Presa judo

Mosse Speciali

↓, ↑, → + P	Pugno alto caricato
↓, ↑, → + K	Doppio calcio in salto
↓, ↑, → + B	Presa al collo in tuffo
↓, ↗, ← + P	Charging-up più Elbow medio
↓, ↗, ← + K	Testata
↓, ↗, ← + B	Earthquake

Utilizzate le combinazioni sotto riportate per infliggere all'avversario una massiccia dose di danni.

P, K, ↓ + K	Pugno e calcio alto seguito da un calcio medio
P, P, P, Special	Triplo pugno più Special
P, →, → + P	Pugno più carica
P, ↓ + P	Pugno alto e basso
P, →, → + K	Pugno più Sweep basso
P, K, ↓ + K	Pugno e calcio più calcio basso
→, → + P	Carica
→, tenete premuto → + P	Pugno in corsa
→, → + K	Sweep basso in corsa
→, tenete premuto → + K	Calcio volante
↓, tenete premuto ↓ + K	Calcio in alto
B, P, Special	Swipe forte più pugno seguito da una Special
B, B, B	Doppio Swipe forte seguito da un calcio
B, B Special	Doppio Swipe forte seguita da Special
→, → + B	Rising Upper Swipe
→, tenete premuto → + B	Flying Spin Attack
↓, tenete premuto ↓ + B	Doppio Smash in alto
↑, ← o → + B	Salto mortale



Combo Extra

Rispetto ai suoi colleghi Long può eseguire un numero superiore di combo linkabili fra loro, dando così vita a impressionanti serie di colpi. Queste sequenze richiedono una precisa mossa di partenza: inoltre, al termine della sequenza, potrete inserire (se sarete abbastanza veloci) un attacco conclusivo che potrà essere preso dalle Finish sia in forma di bestia che umana.

Mossa di partenza	P, P, P
Sequenza di combo	(→ + K, ↓ + P, K, → + P, ↓ + K) + Finish (↓ + K, → + P, K, ↓ + P, → + K) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	→ + P
Sequenza di combo	(K, ↓ + P, → + K, P, ↓ + K) + Finish (↓ + K, P, → + K, ↓ + P, K) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	↓ + P
Sequenza di combo	(K, → + P, ↓ + K, P, → + K) + Finish (→ + K, P, ↓ + K, → + P, K) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	K
Sequenza di combo	(→ + P, ↓ + K, P, → + K, ↓ + P) + Finish (↓ + P, → + K, P, ↓ + K, → + P) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	→ + K
Sequenza di combo	(P, ↓ + K, → + P, K, ↓ + P) + Finish (↓ + P, K, → + P, ↓ + K, P) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	↓ + K
Sequenza di combo	(P, → + K, ↓ + P, K, → + P) + Finish (→ + P, K, ↓ + P, → + K, P) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	P, P, → + P
Sequenza di combo	(K, ↓ + P, → + K, P, ↓ + K) + Finish (↓ + K, P, → + K, ↓ + P, K) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	P, P, → + K
Sequenza di combo	(P, ↓ + K, → + P, K, ↓ + P) + Finish (↓ + P, K, → + P, ↓ + K, P) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	→ + P, P
Sequenza di combo	(→ + K, ↓ + P, K, → + P, ↓ + K) + Finish (↓ + K, → + P, K, ↓ + P, → + K) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	→ + P, K
Sequenza di combo	(→ + P, ↓ + K, P, → + K, ↓ + P) + Finish (↓ + P, → + P, P, ↓ + K, → + P) + Finish (bestia)
Mossa di partenza	K, ↓ + P
Sequenza di combo	(K, → + P, ↓ + K, P, → + K) + Finish (→ + K, P, ↓ + K, → + P, K) + Finish (bestia)

Finish

Finish in avanti	→, → + P	Body Slam
	→, → + K	Flip più calcio
Finish di spalle	← + P	Charging Slam
	← + K	Doppio calcio
Finish a terra	↓, ↓ + P	Stunning Uppercut più pugno
	↓, ↓ + K	Sweep
Finish (bestia)	B	Calcio rotante in salto
	→ + B	Lifting Attack
	↓ + B	Doppia presa alle gambe
	↓, ↑, → + P	Pugno alto
	↓, ↑, → + K	Elbow medio
	↓, ↑, → + B	Presa al collo
	↓, ↗, ← + P	Doppio calcio
	↓, ↗, ← + K	Testata
	↓, ↗, ← + B	Earthquake

(0362) 238.148
VIA ROSSINI 43
SEREGNO (MI)
NINTENDO 64
SATURN
CD ROM
ATLANTIDE
SIAMO UNA POTENZA!

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Jet Moto 2

Tutti i circuiti

Per sbloccare tutti i circuiti eseguite quanto di seguito descritto. Nota: non solo questo codice vi darà accesso a tutti i tracciati di *Jet Moto 2*, ma anche a tutti quelli del primo episodio.

Configurate il gioco su difficoltà *Master* e 5 giri per gara. Premete ● su Li'l Dave e tornate allo schermo del titolo. Premete molto rapidamente ↑, ↓, ←, →, R2, R1, L2, L1. Configurate la lunghezza della gara a 3 giri. Premete ● su *Wild Ride* e tornate allo schermo del titolo. Premete molto rapidamente ↑, ←, ↓, →, ●, R2, ●, L2. Dovreste sentire un suono. Ora selezionate la difficoltà *Amateur* senza i turbo. Premete ● su *Bomber* e tornate allo schermo del titolo un'altra volta. Premete molto rapidamente ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. Selezionate la difficoltà *Professional* e riattivate i turbo. Infine premete: R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2.

Personaggi bonus

Per gareggiare utilizzando Enigma completate tutti i dieci circuiti a livello *Master*. Ottenuto Enigma, scoprirete un nuovo livello di difficoltà dal nome *Insane*! Altrimenti andate nello schermo delle opzioni, selezionate la difficoltà *Master* e sei giri per gara, tornate allo schermo del titolo e premete rapidamente ←, ●, ↓, ●, →, ●, L1, R1.

Acrobazie

Per eseguire almeno una acrobazia per salto tenete premuti L2, L1 e ↑ oppure tenete premuti R2, R1 e ↑.

Trofei

Vincere un trofeo vi da accesso a una serie di *goodies* in più. Ecco cosa otterrete per ogni pilota:

Pilota	Bonus
Lil' Dave	Telecamera rovesciata
Wild Ride	Frenata super
Blade	Riprese televisive
Technician	Videocamera Cyberspace
The Max	Turbo illimitati
Vampeera	Agilità super
Gadget	Arpioni illimitati
Steele	Radicomando
The Hun	Gara sul ghiaccio
Bomber	Attrito zero

K-1 The Arena Fighters

Colori Alternativi

Per colori ed uniformi alternative tenete premuti L1 e R1 per diversi secondi nello schermo del titolo. Dovreste udire un suono a conferma della riuscita del trucco.

Codici per Boss

Scegliete *Team Battle* dal menu principale. Quando compare lo schermo di selezione dei personaggi premete: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, START. Sulla destra dei combattenti comparirà il maestro Ishii.

Integratori Alimentari

Durante una partita premete START per mettere in pausa e di seguito: L2, R1, L1, R1, L2, R1. Compariranno dei numeri lampeggianti a destra e a sinistra. Utilizzate il pad per aumentare o diminuire la potenza del vostro personaggio.

Anteprima dei finali

Accendete la console con il disco di *K-1* inserito. Mentre il gioco carica tenete premuti su entrambi i *controller* L1 + L2 + ● + ● + ←. Continuate a tenerli premuti finchè non comincia la *demo*. Al posto della normale introduzione vedrete i finali e i *credits* del gioco.

Tomb Raider 2

Errata Corrige

Tutte le Armi

1) Passo laterale a ←, →, ←.
2) Tenete premuto il pulsante per camminare, un passo indietro e uno avanti, mollate il bottone per camminare.
3) Giratevi tre volte in una direzione qualunque.
4) Per finire, saltate indietro e premete immediatamente (tenendolo successivamente premuto) il pulsante per la capriola.

Crusader: No Remorse

Cheat Mode

Inserite la password **LOSR** nello schermo delle password. Vi sarà detto che la password non è valida, ma il *cheat* sarà comunque abilitato. Per utilizzarlo inserite uno dei seguenti codici mentre state giocando.

Massima energia e salute
Premete ● + R1 ogni volta che desiderate fare il pieno.
Tutte le armi e gli oggetti
Premete ● + R1 ogni volta che avete bisogno di armi e oggetti.

Password

Livello	Password	Livello	Password
2	FWQP	9	M4FX
3	PLRQ	10	X5GZ
4	SZNF	11	C6HO
5	TD5S	12	D7J1
6	J1BT	13	F8K2
7	K2CV	14	FGL3
8	N3DW	15	JFM4

Resident Evil 2 Demo

Modalità Principiante

Per giocare con una versione più semplice della *demo* di *Resident Evil 2*, evidenziate *Start* e tenete premuto ↑ sulla croce direzionale finché non compaiono le opzioni *Normal* e *Rookie* nel menu principale.

Frogger

Selezione del livello

Mettete in pausa il gioco e premete: →, ●, ●, ●, ●, R1, L1, R1, L1, ●.

Più luce

Quando vi trovate in una caverna, o in un qualunque luogo scuro, gracchiate per illuminare un poco di più l'ambiente.

Vite Infinite

Mettete in pausa il gioco e premete: →, ●, ●, ●, ●, ●.

Mortal Kombat Mythologies: Subzero

Inventario pieno di urne della vitalità

Nello schermo delle password inserite: **NXCVSZ**.

Livello della Fortezza

Nello schermo delle password inserite **ZCHRRY**. Sarete trasportati nel livello della fortezza con 20.000 punti esperienza in più.
Se morite prima di un *checkpoint* tenete premuto L1 per combattere Shinnok.

1000 Vite

Nello schermo delle password inserite: **GTTBHR**. Vi bastano queste vite?

Credits

Nello schermo delle password inserite: **CRVDTS**. Potrete così gustarvi i titoli di coda.

Password

Livello	Password
Wind	THWMSB
Earth	CNSZDG
Water	ZVRKDM
Fire	JYPPHD
Prison	RGTKCS
Bridge	QFTLWN
Fortress	XJKNZT

CYBERTRACKS™

DOLBY SURROUND™

3D SOUND
SPACE DIMENSION CD

COMPACT disc DIGITAL AUDIO — Digital Recording DDD

a Novaera media production

01 - MIND CONTACT
IL PRIMO EMOZIONANTE CD DELLA SERIE

02 - ACCELERATION
EMOZIONI SONORE AD ALTA VELOCITA'

03 - INTO THE BRAIN
UN EMOZIONANTE VIAGGIO SONORO NELLA MENTE

04 - EXPLORATION
GRANDE MUSICA PER ESPLORARE LO SPAZIO INFINITO

05 - RELAX
OTTIMA MUSICA ANTISTRESS PER RILASSANTI MOMENTI

06 - EGO
AFFASCINANTE ESPLORAZIONE SONORA DELLA PERSONALITA'

07 - IMPACT
MUSICA AD ALTA VELOCITA' PER NUOVI IMPATTI SONORI

08 - HOT SEX
SESSO E FANTASIA DA VIVERE IN MUSICA

09 - ADRENALINE
MUSICA HORROR PER EMOZIONI DA BRIVIDO

10 - BLUE
RILASSANTI AMBIENTI SOMMERSI PER NUOVE EMOZIONI

11 - PSYCHOSIS
PAZZIA E ALTERAZIONE MENTALE TRASFORMATE IN MUSICA

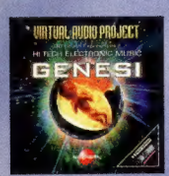
12 - APOCALYPSE
TUTTA LA POTENZA MUSICALE DELL'APOCALISSE

13 - ALIEN
ALIENI, UFO E INCONTRI RAVVICINATI IN MUSICA

14 - DREAM
SOGNI E FANTASIE IN RILASSANTI BRANI MELODICI

15 - FLIGHT
L'EMOZIONE DEL VOLO E DELLA LIBERTA' DELL'ARIA

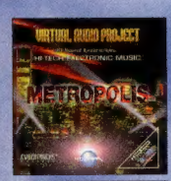
16 - HI-TECH
IL MASSIMO LIVELLO DI TECNOLOGIA APPLICATA ALLA MUSICA.



17 - GENESI
LA NASCITA DELL' UNIVERSO E DELLA VITA

18 - MYSTERY
VIAGGIO NEL MONDO DEL PARANORMALE, X-FILES E ALTRI MISTERI

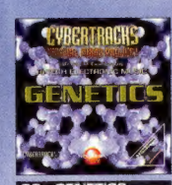
19 - LOVE
DOLCI MELODIE ROMANTICHE E INDIMENTICABILI



20 - METROPOLIS
MUSICA ELETTRONICA DALLE PIU' FAMOSE CITTA' DEL MONDO

21 - HYPNOTIC
UN FANTOASTICO VIAGGIO NELL'INFINITO UNIVERSO MENTALE

22 - COSMOS
IL MISTERO DELLO SPAZIO INFINITO. UN APPASSIONANTE VIAGGIO NEL COSMO.



23 - GENETICS
COSTRUIRE LA VITA. LE NUOVE FRONTIERE DELLA RICERCA.

24 - NETWORK
L'EVOLUZIONE DEL MONDO DELLA COMUNICAZIONE. INTERNET & C.

25 - JURASSIC
LA PREISTORIA PRENDE VITA IN UNA AFFASCINANTE AVVENTURA

26 - NIGHTMARES
UN NUOVO CAPOLAVORO SONORO PER I FANS DEL BRIVIDO.

27 - TIME
IL TEMPO E IL FASCINO DEL MOTORE DI TUTTI GLI EVENTI

28 - LEGEND
LUOGHI LEGGENDARI E BOSCHI POPOLATI DA ELFI E DRAGHI

29 - ROBOTS
UN MONDO DI AUTOMI, CYBORG E ANDROIDI PER VIVERE IL FUTURO.

30 - FANTASY
UN COINVOLGENTE VIAGGIO NELLA DIMENSIONE DELLA FANTASIA

31 - FUTURE
LA VITA E IL MONDO NEL FUTURO. UN INCREDIBILE VIAGGIO OLTRE IL TEMPO.

32 - DISCOVERY
UNA GRANDE AVVENTURA VERSO L'IGNOTO. ESPLORAZIONE E RICERCA.

ACQUISTI SINGOLI L.24.900 CD + RIVISTA

ABBONAMENTO con CD OMAGGIO

Per tutti gli abbonati un esclusivo CD OMAGGIO: un prestigioso CD "DOLBY SURROUND Collection"

12 NUMERI COMPLETI L.212.000
12 numeri completi (12 CD + 12 Riviste) subito a casa vostra senza spese postali e senza altri vincoli d'acquisto

6 NUMERI COMPLETI L.112.000
6 numeri completi (6 CD + 6 Riviste) subito a casa vostra senza spese postali e senza altri vincoli d'acquisto

Per ordinare i numeri desiderati telefonare al NUMERO VERDE indicato qui a lato o spedire il modulo d'ordine a:

NOVAERA EDIZIONI
C.P. 88 - 61100 PESARO

ORDINI TELEFONICI
Telefona subito: la chiamata è GRATUITA!

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 299345

ORARIO CONTINUATO: 09.00 - 19.00

ORDINI FAX
0721-400095
ATTIVO 24 ore su 24

Tutte le spedizioni vengono effettuate a mezzo pacco postale entro 24 ore dal ricevimento dell'ordine.
Per informazioni: 0721-23953

L'ORDINE NON COMPORTA NESSUN ULTERIORE VINCOLO DI ACQUISTO

ABBONAMENTO 6/12 NUMERI

per ☐ 6 numeri a L.112.000.
☐ 12 numeri a L.212.000.

ORDINI DALL'ITALIA: spese postali gratuite.
FOREIGN ORDERS: + 24000 lire (6 issues) + 48000 lire (12 issues)

Il mio Abbonamento dovrà partire dal numero:
Please, start my subscription with Issue N.o : ☐☐

ACQUISTI SINGOLI — CD+Magazine a L.24.900.

01 - "MIND CONTACT" ☐	10 - "BLUE" ☐	19 - "LOVE" ☐	28 - "LEGEND" ☐
02 - "ACCELERATION" ☐	11 - "PSYCHOSIS" ☐	20 - "METROPOLIS" ☐	29 - "ROBOTS" ☐
03 - "INTO BRAIN" ☐	12 - "APOCALYPSE" ☐	21 - "HYPNOTIC" ☐	30 - "FANTASY" ☐
04 - "EXPLORATION" ☐	13 - "ALIEN" ☐	22 - "COSMOS" ☐	31 - "FUTURE" ☐
05 - "RELAX" ☐	14 - "DREAM" ☐	23 - "GENETICS" ☐	32 - "DISCOVERY" ☐
06 - "EGO" ☐	15 - "FLIGHT" ☐	24 - "NETWORK" ☐	
07 - "IMPACT" ☐	16 - "HI-TECH" ☐	25 - "JURASSIC" ☐	
08 - "HOT-SEX" ☐	17 - "GENESI" ☐	26 - "NIGHTMARES" ☐	
09 - "ADRENALINE" ☐	18 - "MYSTERY" ☐	27 - "TIME" ☐	

Per gli acquisti singoli aggiungere L.5900 al totale dell'ordine per le spese postali. - Add 8900 lire to the order total (EU Europe)

Contributo fisso per spese di spedizione (The World: + L.8.900) ..... L. 5.900
TOTALE DELL'ORDINE ..... L.

Nome e Cognome _____
Via _____
CAP _____ Città _____
Provincia _____ Telefono con prefisso _____

☐ Allego ricevuta del versamento sul c/c postale n° 10223618 intestato a Novaera Ed. s.a.s.
☐ Ricevero' il materiale in contrassegno postale
☐ Carta di Credito / Credit Card : ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ AMEX

NOVAERA
PS - C

Addebitate l'importo sulla mia Carta di Credito:
N.o ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Gli ordini con Carta di Credito, privi di firma, non sono validi. Controlli che il n.o della Carta sia corretto! Grazie.
Data di scadenza: ☐☐☐☐
Data : ☐☐☐☐☐☐
FIRMA _____

Novaera Edizioni - Via Degli Abeti,52 - 61100 PESARO - Tel. 0721-400095

Final Fantasy Tactics

La Tredicesima Pietra dello Zodiaco

Per prendere la tredicesima pietra dello zodiaco dovete andare nel *Deep Dungeon* (che trovate nel quarto capitolo nella città di Warjuliius). Dopo aver sconfitto il Boss finale, un personaggio si unirà al vostro gruppo; oltre alla tredicesima pietra possiede abilità straordinarie!

Duplicare le Armi

Utilizzate l'abilità ninja *Two Swords* su tutti i personaggi. Schiaffate lo scudo nella mano destra e l'oggetto che volete duplicare nella sinistra. Andate quindi in un negozio che venda gli oggetti che volete duplicare, scegliete *Best Fit* e comprate. Tornate nello schermo di formazione e rimuovete gli oggetti. Dovreste ora possedere due degli oggetti che erano equipaggiati sulla mano sinistra. Un semplice esempio: per duplicare Excalibur, andate nel negozio a Lionel Castle. Otterete una seconda Excalibur per soli 10 pezzi d'oro!

Prendere Cloud

Al quarto capitolo è possibile prendere Cloud. Per ottenerlo dovrete avere almeno sei spazi liberi nello schermo della formazione. Andate al castello di Zeltennia e ascoltate le voci a proposito di Cursed Island, comprate un fiore da Aeris nella città di Zarghidas e portatevi nella città di Goug in compagnia di Mustadio. Lo schermo svanirà mostrando una scena con Mustadio, Razma e una sfera d'acciaio. Andate nel bar di Goland e ascoltate i pettegolezzi riguardo "il fantasma di Colliery". Andate a Lesalia: lo schermo dovrebbe mostrare una scena del bar. Quando uscite invitate Beowulf ad unirsi al vostro party. Tornate a Goland: combatterete quattro battaglie, salverete Reis e otterrete una pietra dello zodiaco che influenzerà la sfera d'acciaio. Tornate a Goug e prendete nel *party* il robot. Andate al tempio di Nelveska: combatterete un altro robot. Uccidetelo ed otterrete una pietra. Tornate quindi a Goug e potrete utilizzare la *portal machine* che risucchierà Cloud dal futuro. Andate a Zarghidas e salvate Cloud dai ladri che maltrattano Aeris. Una volta che Cloud si sarà unito al vostro *party* tutto ciò che sarà in grado di fare sarà difendersi e attaccare. Perché possa utilizzare tutte le *limit* di ***Final Fantasy VII*** dovete andare a Bervania Volcano, mettere il *party* in modalità *Ricerca* e scalare la roccia più alta che trovate. Se tutto ciò non dovesse funzionare, assicuratevi di aver ucciso Dycerag e la sua anima zodiacale Adramelk.

Uccisione istantanea dei non-morti

Semplicemente utilizzate un *Phoenix Down*. Non mancherete mai il bersaglio, ma comparirà un cronometro: se non finite la missione entro il tempo indicato i non-morti risorgeranno.

Ascesa rapida di livello e punti lavoro

Per salire rapidamente di livello imparate l'abilità *Squire* ed accumulate 300 punti-lavoro. Imparate quindi l'abilità *JP up* e lanciatevi in battaglia. La possibilità di ripetere quante volte si vuole una qualunque battaglia contro i mostri vi permette di accumulare esperienza e abilità fino al raggiungimento del livello desiderato.

Ultimate Summon

Dopo la battaglia nelle terre sacre di Myurond andate al porto di Wo-jirius. Dopo un breve evento potrete infilarvi nel Dungeon Dieve. Una volta raggiunto il decimo livello del basamento imparerete l'evocazione *Ultima* (equivalente alla *Knight of the Round* di ***Final Fantasy VII***).

Pietre dello Zodiaco

Ariete: ottenibile dopo la morte di Wiegraf.
Toro: nascosta nella città di Guog.
Gemelli: ottenibile dopo la sconfitta di Duke Elmdor nel castello di Limberry.
Cancro: ottenibile dopo la sconfitta del gigante d'acciaio.
Bilancia: in possesso di Cid, il Dio del tuono.
Scorpione: ottenibile con la sconfitta di Draclau.
Sagittario: il vescovo dona questa pietra a Meliadoul.
Capricorno: ottenibile sconfiggendo Dycedarg.
Acquario: ottenibile nella miniera di carbone a Goland.
Pesci: donata ad Alma da un morente Izlude.
Leone: in possesso di Elidibs nell'ultimo livello del Deep Dungeon.
Vergine :in possesso di Altima presso il cimitero degli aeroplani.

Nota: i due trucchi di seguito riportati funzionano solo con la versione giapponese.

Mini-Giochi

Può capitare, quando bazzicate per i bar e accettate le missioni, di ottenere un libro. Potete utilizzarlo per giocare quattro sotto-giochi (pari a quattro libri).

Music Test

Inserite **B-G-M-Ki-Ki-Ta-I** come nome per il vostro personaggio per accedere a una schermata di selezioni musicali.

WCW Nitro

Per avere tutti i wrestler

Nello schermo di selezione dei personaggi premete: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SEL.
Questo vi permette di accedere a tutti i quarantotto personaggi nascosti del gioco.

Vittorie Istantanee

Nello schermo dei personaggi evidenziate un wrestler e premete: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, SEL.

Cheat codes

I seguenti codici sono da inserire nello schermo delle opzioni.

Modalità teste grosse
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SEL
Testoni, manoni, piedoni
R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SEL
Modalità Swelling Head
L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, SEL
Selezione del Ring
R1, R2, R1, R2, SEL
Ring
L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SEL

Red Asphalt

Soldi Extra

Durante una competizione posizionate il vostro veicolo su una di quelle icone *power-up* che ricompaiono sempre come soldi. L'icona continuerà a ricomparire e voi continuerete a raccoglierla. State comunque attenti a terminare il giro prima che il tempo finisca o perderete tutto ciò che avete raccolto. Questo trucco funziona anche con le icone che riappaiono sotto forma di nitro.

Actua Soccer 2

Cheat Codes

Nella schermate del menù principale, inserite queste sequenze per ottenere vari effetti:

Gremlin 11: ←, →, ●, ●, ↑, ↓, ●, ●
Giocatori Invisibili: ↑, ●, ●, ↓, ●, ↑, →, ●, ←
Giganti: ↑, ↓, ↓, →, ●, ●, ●, ●
Nani: ●, ↓, ↓, ●, ↑, ↑, ←, →
Beachball: ←, →, ←, ↑, ←, →, ●, ●
Super Furry Animals: ←, ←, ●, →, →, ●, ↑, ↓
Palla fantasma: ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●
Illuminazione mancante: ←, ←, ←, ●, →, →, →, ●
Bianco e Nero: ↑, ↓, ↑, ●, ●, ↑, ↓, ↑

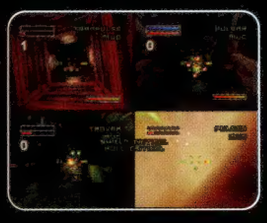
Agent Armstrong

Per ritrovare una locazione

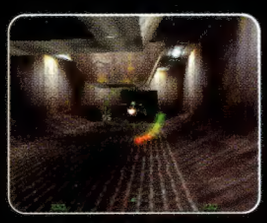
All'inizio del gioco andate a destra finché non raggiungete un orsacchiotto. Giratevi verso il muro e premete il tasto ● per saltare: dovreste udire un suono. Andate avanti ed entrate nella stanza a destra: questa vi conduce in uno stanzino più piccolo. Premete ancora il tasto ● per salire su una piattaforma e utilizzatela per raggiungere la stanza ove attivare i seguenti *cheat mode*:

Invincibilità
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● sul secondo pad mentre giocate.
Tutte le armi
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● sul secondo pad mentre giocate.
Selezione del livello
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ● sul secondo pad mentre giocate.

PC CD



N64



PlayStation

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

Futur Show
Bologna
dal 3 al 7 aprile - Pad. 36

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

gli specialisti

MET

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY